SEGA

Для ФАНТАЗЕРОВ

Сказки,
приключения,
мультики,
аркады

Прохождения,
секреты, советы,
пароли, коды

TRICKS

TRICKS SEGA
SEGA для ФАНТАЗЕРОВ
TRICKS SEGA

СТРАНА PLAYSTATION/TRICKS GOLD

SEGA для ФАНТАЗЕРОВ

100% SEGA MEGA DRIVE II/GENESIS

TRICKS GOLD

СКАЗКИ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ, МУЛЬТИКИ, АРКАДЫ

Описания, рейтинги, коды, пароли, секреты, полезные советы, быстрые прохождения.

TRICKS Ltd
Москва

Страна PlayStation/TRICKS Gold. SEGA для Фантазеров. Сказки, приключения, мультики, аркады. Описания, секреты, прохождения. - М.: "ТРИКС Лтд", 2002. - 240 стр.

© 2002 ЗАО "ТРИКС Лтд" "Страна PlayStation/TRICKS Gold"
ЛР №065456 от 13.10.97
Все права на издание принадлежат ЗАО "ТРИКС Лтд." Несанкционированное копирование издания или его частей, а также незаконное использование торговой марки "TRICKS®" влечет за собой правовую ответственность в соответствии с действующим законодательством.

Книга из серии «Sega для ...» посвящена играм для самой популярной у нас в стране 16-ти битной телевизионной приставки - Mega Drive II/Genesis, разработанной фирмой Sega. В серии рассмотрены около 1000 игр, относящихся ко всем основным жанрам, приведены коллекции кодов, паролей, описаний, игровых приемов, полезных советов, полных прохождений. Особенностью книг из серии «Sega для ...» является то, что в них включена наиболее полная информация по подавляющему количеству игр, продаваемых в настоящее время. Для тех, кого заинтересовали эти игры, в книге Вы найдете адрес и условия приобретения их по почте.

Надеемся, что эта информация порадует поклонников компьютерных видеоигр.

Книга рассчитана на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает модель видеоприставки, до тех, кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником Mega Drive II.

TRICKS® является зарегистрированной торговой маркой ЗАО "ТРИКС Лтд".
Sega, Mega Drive II, Genesis являются зарегистрированными торговыми марками Sega Enterprises, Ltd.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует.
(Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

ЛР №065456 от 13.10.97 г. Подписано в печать 23.08.2002
Формат 70x100/16. Печать офсетная. Тираж 3000 экз. Зак. 481
ЗАО "TRICKS Ltd", 121019, Москва, а/я 16.
Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография ИПО Профиздат», 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.

ОТ РЕДАКЦИИ

Появившись в 1989-90 годах, видеоприставка Sega Mega Drive II (и ее американский аналог Sega Genesis) очень быстро достигла вершин хит-парадов популярности среди геймеров всего мира и стала одной из самых покупаемых моделей видеоконсолей. Хотя к настоящему моменту ее существенно потеснили новые 32-х и 128-ми битные системы, что вызвало у некоторых впечатлительных пользователей весьма мрачные мысли. Но все же это одна из самых распространенных приставок. У нас в стране Sega Mega Drive II занимает ведущие позиции как по количеству уже проданных аппаратов, так и по количеству продаваемых.

Нельзя сбрасывать со счетов и то количество игр, которое было разработано многочисленными фирмами для Mega Drive II/Genesis. Это одна из самых представительных игровых коллекций, с которой пока что может сравниться только библиотека игр для Sony Playstation, Super Nintendo и Nintendo (в нашем Отечестве превратившаяся в миловидного слоненка по кличке Д...). По данным зарубежных специалистов библиотека игр Mega Drive II/Genesis содержит более тысячи наименований. Так что слухи о скором и бесславном конце Mega Drive II несколько преувеличены.

Предлагаемая Вашему вниманию серия книг "Sega для ..." позволит решить две весьма часто возникающие проблемы: во-первых собрать качественную персональную коллекцию игр, учитывая Ваши игровые предпочтения, во-вторых успешно проходить приобретенные игры, испытывая минимальные трудности.

В книги серии включена информация по более чем 1000 игр: краткие аннотации и рейтинги, а САМОЕ ГЛАВНОЕ, более 15000 "отборных" кодов паролей секретов, игровых советов и подсказок, прохождений, которые не позволят Вам испытать горькое ощущение беспомощности, даже в самых экстремальных игровых ситуациях.

Еще один момент на котором хотелось бы остановиться. **При разработке данной серии особое внимание было обращено на игры реально продающиеся на нашем рынке. По этим играм, по максимуму, приведены коды, пароли, подсказки, советы и т.д. А для большинства игр, являющихся несомненными лидерами продаж, приведены полные прохождения, подробные стратегии поведения в различных игровых ситуациях.**

Указанные в книгах рейтинги игр формировались на основе анализа информации, полученной из зарубежных источников, и данных, полученных от наших экспертов. Оценка игры производилась по трем параметрам: графика, музыкальное и звуковое сопровождение, азартность. Максимальная оценка - 100 единиц.

И последнее замечание, связанное с системой обозначений, использованных в серии.

LEFT - кнопка влево на D-pad.
RIGHT - кнопка вправо на D-pad.
UP - кнопка вверх на D-pad.
DOWN - кнопка вниз на D-pad.
FORWARD - кнопка на D-pad, обеспечивающая движение персонажа вперед.
TOWARD, BACK, BACKWARD - кнопка на D-pad, обеспечивающая движение персонажа назад.

Надеемся, что эти книги будут полезны всем, кто увлекается видеоиграми.

Для тех кто серьезно интересуется видеоиграми предлагаем книги, которые можно заказать по почте.

Издательство "ТРИКС ЛТД" разрабатывает и выпускает серию энциклопедий "TRICKS GOLD", посвященных играм для различных типов видеоприставок. Каждый выпуск этой серии содержит практически всеобъемлющую информацию, необходимую каждому игроку:

Страна Playstation/TRICKS GOLD **Лучшие игры века Гонки**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Лучшие игры века Боевики**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Лучшие игры века "Бродилки"**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **6, 7, 13, 15, 16, 17,18, 19, 20**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Секреты PSX**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **1040 игр**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга кодов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга боевых приключений**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **250 игр для Sony Playstation 2**	45 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA 12000 Секретов**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA 7000 Секретов**	22 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Умных**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Смелых**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Фантазеров**	40 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Будущих Генералов**	40 руб.
Страна Dreamcast/TRICKS GOLD **Выпуски 12, 13, 14, 15, 16, 17**	40 руб.
Страна Dreamcast/TRICKS GOLD **Большая книга кодов и хинтов для Dreamcast**	60 руб.

Обращаем Ваше внимание на то, что указанные цены НЕ ВКЛЮЧАЮТ РАСХОДЫ НА УПАКОВКУ И ПЕРЕСЫЛКУ, которые оплачиваются заказчиком при получении на почте, исходя из РЕАЛЬНЫХ затрат в соответствии с действующими на дату отправки почтовыми тарифами.

Все издания поставляются только ПО ПРЕДОПЛАТЕ. Наложенным платежом не высылаются.

Для получения изданий следует отправить почтовый перевод с указанием состава заказа по адресу:

105523, Москва, а/я 31. Карчевской Майе Николаевне.

Наши книги Вы можете приобрести:

Москва:

- ***Ярмарка в Лужниках (метро "Спортивная", выход к стадиону, затем, пройдя под новой эстакадой, сразу свернуть налево)***
- ***Проспект Мира, спорткомплекс "Олимпийский", Книжная ярмарка, место 354***
- ***Улица Шереметьевская, д.47, офис 417, тел. 218-04-00, 218-04-80 (станции м. Тимирязевская или ВДНХ)***

Саратов:

- ***Магазины-салоны компании "Архипелаг"***

г.Саратов, ул.Московская, 134/146, тел. (8452) 52-37-52, 51-66-33
г.Саратов, проспект Энтузиастов, 44"в", тел. (8452) 96-04-89

Красноярск:

- ***г. Красноярск, пр. Красноярский рабочий, 102, торговый центр "Красноярье", 2 этаж, отдел "ВИДЕОИГРЫ"***



A BUG'S LIFE

Disney Interactive *Рейтинг 55%*

Представьте себе удивительную историю борьбы с диктатурой в мире насекомых. Представили? А теперь поучаствуйте сами в приключениях "борца-демократа" муравья Анта с "диктатором" кузнечиком Хоппером и его приспешниками. Неплохое переложение известного диснеевского мультфильма. Добротная адвентюра для геймеров всех возрастов.

ADDAMS FAMILY, THE ADDAMS FAMILY VALUES (2)

Acclaim *Рейтинг 75%.*

Большая платформная адвентюра в стиле Super Mario World на SNES, созданная с подзагрузками уровней для долгой игры и последовательного повышения мастерства.

ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN (BATMAN AND ROBIN)

Sega of America *Рейтинг 78%*

Два супергероя комиксов отправляются бороться со злом. Каждый из них обладает своими особенными качествами, которые Вам надо будет умело использовать для прохождения многочисленных уровней игры. В игре много злых боссов, которые совсем не хотят умирать, а Вы хотите заставить их сделать это. В игре отличная графика, которую создали художники из одноименного мультипликационного сериала.

AERO THE ACRO-BAT

Sunsoft *Рейтинг 77%*

Один из наиболее выразительных и оригинальных платформеров. Однако, для поддержания интереса явно недостает активных действий. На протяжении 20 раундов летучая мышь AERO, которая работает в цирке акробатом, сражается с клоуном за спасение своих друзей и цирка. В каждом раунде имеется по крайней мере одно тайное место, где можно найти дополнительные жизни, призы и другие удовольствия. Игра весьма сложна для прохождения.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft *Рейтинг 79%*

Продолжение приключений летучей мыши AERO. Во второй части добавлено активных действий (Судите сами – 45 уровней!), которых недоставало в первой. Игра попрежнему сложна для прохождения, но удобное управление и захватывающий сюжет заставляют преодолевать возникающие трудности. Достаточно редкий случай, когда продолжение не хуже, а даже лучше предыдущей части.

ALADDIN

Sega *Рейтинг 88%.*

Если вы ищете приключений, то найдете их в Аладдине. Он всегда в гуще событий, прыгающий по крышам и бегущий через суету и давку Агробаха. Эти улицы полны жонглерами ножами, заклинателями змей, карманниками и ... О, да! На улицах всегда находится огромное количество стражей дворца, которые всегда рядом и верны королевскому мошеннику Джафару.

ALADDIN 2 (ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖАФАРА).

Китай *Рейтинг:62%*

Казалось бы, пройдя первую часть приключений Аладдина, мы решили все проблемы: зло повержено, Аладдин нашел себе красавицу-принцессу, вроде бы и напрашивался конец, как в хороших сериалах, так нет: Злобный Джафар вынашивает планы жестокой мести: И снова Аладдин на улицах Аграбы, и снова он в лохмотьях нищего, и снова на его пути встают злобные стражники объявившего себя новым султаном Джафара: Правда, спасаясь из дворца, захваченного Джафаром, Аладдин не успел схватить свою саблю, но, ничего, он постарается и без нее вернуть обратно свою невесту и освободить жителей Аграбы от ненавистного диктатора, тем более, что его нищенское одеяние готово сослужить ему хорошую службу – послужить парашютом, развеваясь на ветру, чтобы Аладдин мог планировать, после прыжков с высоты.

ALADDIN 2001

Китай *Рейтинг: 60%*

В этой игре мы снова встречаемся с нашим старым другом Аладдином и отправляемся с ним в увлекательнейшее приключение. На этот раз он несколько изменил свой арсенал – теперь в его распоряжении магические сферы, которыми он может поражать врагов, а кроме того, с помощью своего друга джинна, Аладдин теперь после прыжка может некоторое время планировать. Это очень помогает, особенно при прыжках на большие расстояния. Наряду с измененным арсеналом, Аладдин и сам несколько улучшил свою физическую форму с нашей последней встречи. Теперь он может, прыгая на противников, проводить хитроумный бросок и таким образом нейтрализовывать их. Не думайте, что это путешествие с Аладдином будет легким!!! Вам предстоит побывать с ним на городских крышах, в подземельях, подняться на высокие башни и сразиться с огромным количеством врагов. Здесь будут и уже знакомые вам стражники и новые персонажи – статуи, мечущие диски, кусающие скорпионы, летучие мыши и прочая "милейшая публика". Испытайте себя, отправьтесь с Аладдином в новое опасное и увлекательное приключение.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Sega *Рейтинг:66%*

Простенький, но приятный платформер, который опытный геймер может проскочить достаточно быстро.

ALISIA DRAGOON

Sega *Рейтинг 66%*

Пройти с Алисией по волшебному миру, участвуя в многочисленных стычках с врагами, используя как силу обычного оружия, так и силу магии, и не растерять при этом игровой запал – это настоящая задача для истинного видеогеймера. На восьми этапах игры Вас ожидают разнообразные приключения и встречи со сказочными героями. Игра из разряда "любительских": кто-то "тащится", а кто-то "плюется".

ANIMANIACS

Konami *Рейтинг 80%*

Эта игра продолжает известную адвентюру Warner Brothers, где Wakko, Yakko и их сестричка Dot вырвались из водной башни, в которую они были заточены еще в 1930 году. Теперь они сеют страх и хаос всюду, где появляются, собирают предметы, связанные с кино, чтобы открыть "мемориальный" магазин. На каждой стадии от Вас потребуется стратегическое мышление и мастерство управления всеми тремя "маньяками", поскольку Вам никогда не преодолеть любую стадию только с одним персонажем. Прекрасная мультипликационная графика очень подходит к сюжету игры, обстановка прорисована четко и красочно, можно различить даже выражение лиц. Движения плавные и органичные. В целом, этот сайд-скроллер скорее адвентюра с элементами "экшен",

врагов немного, да и сражений тоже. Но явно чувствуется стратегическая ориентация.

ANOTHER WORLD I ANOTHER WORLD II (HEART OF THE ALIEN) (OUT OF THIS WORLD I & II)

Virgin *Рейтинг 81%.*

Эти игры не принадлежат к числу игр-гигантов, но требуют от игрока большого внимания. Наш главный герой, бродячий исследователь Лестер Найт Чайкин, необычайно проворен; он ходит, бегает, прыгает, плавает и делает еще массу разных вещей. В начале первой части Чайкин выплывает на сушу, отбивается ногами от двух попавшихся по дороге крыс и сталкивается с огромной злой пантерой; это заставляет его броситься назад и перепрыгнуть пропасть, чтобы потом перемахнуть обратно через пантеру и наткнуться на чужеземца, вооруженного лазером. Незаурядное аркадное приключение! Общий итог. Очень привлекательная серия игр со множеством головоломок, правда, не претендующая на долголетие, так как хотя игры и интересны, их игровое пространство недостаточно велико.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products *Рейтинг 67%*

Ролевая игра. Два игрока, одновременно управляя своими героями, должны пройти 8 уровней волшебной страны. Возможность отгрузки игры по паролю позволит Вам успешно пройти ее наиболее сложные этапы, а отличная графика доставит эстетическое удовольствие от великолепного зрелища, открывающегося перед Вами на каждом уровне.

ARIEL: THE LITTLE MERMAID

Disney's Interactive *Рейтинг 61%*

Перед тем как запустить эту игру, стоит посмотреть диснеевский мульфильм, проникнуться сюжетом и только после этого окунуться с головой в приключения героев "Русалочки". Вам придется "поломать голову" над тем, как спасти прекрасный морской мир от темных сил. Приличная платформная адвентюра с хорошей графикой и музыкальным сопровождением.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Sega *Рейтинг 71%*

Замечательные приключения Астерикса и Обеликса, ставшие уже классическими и завоевавшие огромную популярность, вплоть до театрализованных представлений.

ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS

Sega *Рейтинг 79%*

В этих увлекательных приключениях римляне похитили щит вождя, принадлежавший Vitalstatistix. Что же делать вождю в столь драматической ситуации? Надо пойти к деревенскому карлику и еще одному местному толстяку, чтобы выследить похищенную реликвию. Хотя игра, по сути своей, типичный платформер, она содержит элементы "колотушника", "стрелялки" и ролевой игры. И это создает массу дополнительных увлекательных элементов. Прекрасная графика, юмор, обилие головоломок, великолепная анимация – все это создает неповторимую атмосферу этой игры, погружение в которую доставит Вам истинное удовольствие.

AWESOME POSSUM

Tengen *Рейтинг: 48%*

Незамысловатый платформер, который может развлечь только начинающего геймера, да и то в том случае, если он не будет особенно вникать в суть происходящего на экране телевизора.

B.O.B.

Electronic Arts *Рейтинг 58%*

Главным героем игры является насекомоподобное существо, на голове которого может вырастать нечто подобное лопастям турбины, обеспечивая ему возможность полетов. Платформная "стрелялка", в которой Бобу придется пользоваться разнообразными предметами, найденными во время его приключений.

(THE SIMPSON) BART VS THE SPACE MUTANTS

Flying Edge **Рейтинг 78%**

Это одна из лучших игр, сделанных на основе рисованного мультфильма. Приключения Барта, выступившего против космических мутантов, чтобы спасти жителей Спрингфилда, сразу захватывают Вас, а прекрасная графика, звук, сбалансированный уровень сложности этапов только усиливают приятное впечатление от этой игры.

(THE SIMPSON) BART'S NIGHTMARE

Flying Edge **Рейтинг 70%**

Несложный платформер, в котором надо пройти многочисленные "домашние" миссии в ночных кошмарах Барта. Хорошая графика и звуковое сопровождение.

BATTLETOADS

Tradewest **Рейтинг 70%**

Случаются же иногда странные вещи – бойцами стали обыкновенные жабы. А может они и не совсем обыкновенные? Разобраться в этом можно только после прохождения этой игры. Достаточно боевой платформер.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Tradewest **Рейтинг 64%**

Боевые жабы продолжают наступление по всему фронту и, по непонятным причинам, завоевывают все больше поклонников своего искусства.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Viacom **Рейтинг: 70%**

Бевис и Бат-Хед, как обычно, занимались своими делами, пока они не услышали о замечательном концерте GWAR concert. Это их страшно заинтересовало. За несколько недель они заработали достаточно денег, чтобы приобрести билеты, но севршенно неожиданно пес мистера Андерсена сцапал билеты, разорвал их в клочья, которые оказались буквально в разных частях города. Теперь нашим героям нужно отыскать обрывки билетов, если они не хотят пропустить этот удивительный концерт, что было бы чрезвычайно обидно.

BELLE'S QUEST

Sunsoft **Рейтинг 23%**

Первая часть дилогии "BEAUTY AND THE BEAST" ("Красавица и чудовище". Вторая часть – "ROAR OF THE BEAST".). Очень слабая и невзрачная адвентюра с элементами ролевой игры.

BERENSTAIN BEARS' CAMPING ADVENTURE (CAMPING ADVENTURE)

Sega **Рейтинг 66%**

Всеобщие любимцы Медведи Berenstain должны добраться до своего жилища. Два медвежонка (Брат и Сестра) забрели слишком далеко от дома и могут потеряться. Дорога обратно к лагерю ведет их через искрящиеся речные потоки, пещеры, лесные чащи и ... пасеки с медом. Играя либо за Brother Bear, либо за Sister Bear, или сразу за обоих, Вы должны преодолеть 5 уровней: решить головоломки, собрать призы, проникнуть на призовые уровни. Но, несмотря на обилие приключений, игра очень несложная. Ее можно рекомендовать самым юным поклонникам видеоигр.

BEYOND OASIS (STORY OF THOR (THE): A SUCCESSOR OF THE LIGHT)

Sega **Рейтинг 89%**

Однажды в королевстве Oasis два великих волшебника Reharl и Agito чего-то не поделили и совсем как люди сцепились насмерть. Конечно, прикончили друг друга. Но остались после них два наручника от доспехов – золотой и серебряный. В один прекрасный дель Принц Али копался в грязи (принцы часто этим занимаются) и откопал золотой наручник! И только он взял его в руки, откуда ни возьмись появился огненный джин. Он велел Принцу разыскать четырех духов и выйти на бой с дьявольским серебряным наручником, который "владеет" душой злополучного

старикашки.

BONKERS

Sega *Рейтинг 74%*

Четверо мультпреступников должны быть найдены и посажены за решетку. Вы управляете знаменитым диснеевским сыщиком по имени Чокнутый. Здесь он расследует четыре дела, а значит в одной игре скрыты сразу четыре – Вы можете играть в них в любом порядке. Все уровни очень отличаются друг от друга. В результате игру трудно отнести к какому-либо жанру, она уникальна. Диснеевские персонажи создают прекрасный графический фон, да и звуки сделаны превосходно. Единственное, что не позволяет игре достигнуть вершины – повторение одних и тех же раундов в каждом уровне с постепенно увеличивающейся сложностью. Это может быстро надоесть.

BRUTAL: PAWS OF FURY

Gamtek *Рейтинг: 78%*

"Brutal" – это необыкновенно живая, напряженная игра с боевыми единоборствами, в которой действуют мультипликационные герои-животные. Великолепная анимация, отличное звуковое сопровождение и многообразие приемов борьбы делают игру в высшей степени увлекательной.

BUBBA'N'STIX

Core Design *Рейтинг 80%*

Занимательный и веселый платформер с массой головоломок о приключениях паренька Буббы, захваченного инопланетянами. Попав на чужую планету, Бубба должен выбраться с нее и вернуться домой. Это было бы просто невозможно сделать, не получи Бубба в руки "волшебную" палочку. Мультипликационная графика, приятный юмор, головоломки, требующие "поломать" голову – набор для игры высокого уровня.

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft *Рейтинг 88%*

Отличная адвентюра-платформер с массой головоломок, которые Вы сможете решить благодаря бесстрашному приятелю Squeak'у, большому любителю сладостей и "бублгума". Отличная графика и музыкальное сопровождение.

BUBSY THE BOBCAT

Accolade *Рейтинг 79%*

Этот великолепный платформер доставит истинное наслаждение игроку. Движения Bubsy плавны и прекрасно проработаны, звуковые эффекты и музыкальное сопровождение фантастично. Очень достойная игра.

BUBSY II

Accolade *Рейтинг 86%*

Вторая версия игры "Bubsy" значительно обновлена и усовершенствована по сравнению с первой. Улучшена мультипликационная графика, стал чище звук, более естественны голоса, введено 4 степени сложности игры, а главное – сам игровой процесс стал совсем иным. В новой версии 5 новых увлекательнейших миров более чем с 30-ю уровнями, а также 3 исследовательские мини- игры. Двигаться в игре Вы можете не подряд, а проходить те или иные миры по своему желанию.

CASTLE OF ILLUSION (MICKEY MOUSE IN CASTLE OF ILLUSION)

Sega *Рейтинг 85%*

Адвентюра-платформер. Микки Маус попадает в Замок Иллюзий, созданный фантазией Диснея. Задача Микки – спасти свою сестру по имени Мизрабель (Mizrabel). Задача не из легких, но Микки справлялся и с более трудными. Отличная графика и музыкальное сопровождение.

CHIKI CHIKI BOYS (MEGA TWINS)

Sega *Рейтинг 67%*

Приключения озорных и боевых мальчишек. Вам предстоит преодолеть множество уровней , населенных различными монстрами и в конце победить злобного волшебника, создавшего этот ужасный зверинец. Боевик-платформер с хорошей графикой, но маленькими спрайтами главных героев.

CHUCK ROCK

Virgin *Рейтинг 70%*

Этот веселый и очень старый платформер представляет толстопузого Chuck'а и великолепные задние планы, но очень уж быстро заканчивается!

CHUCK ROCK II — SON OF CHUCK

Virgin *Рейтинг 63%*

Продолжение приключений Чака. Шесть новых уровней с прекрасной графикой, но по- прежнему маловато азарта.

CLOCKWORK KNIGHT

Sega *Рейтинг 80%*

Занимательная адвентюра-платформер о приключениях рыцаря Тонгара, спасающего дом от злых сил, проникших в него из-за неосторожного обращения с часами. Мультипликационная графика, крупные персонажи, хорошее музыкальное сопровождение – все это только усиливает положительное впечатление от игры. Недаром в дальнейшем она была перенесена на многие платформы.

COOL SPOT

Virgin *Рейтинг 83%*

Приключения таблетки с этикетки "7 Up". 11 веселых красочных уровней. Чрезвычайно быстрая и азартная игра с великолепными графикой и музыкальным сопровождением.

COSMIC SPACEHEAD

Codemasters *Рейтинг 79%*

Забавные приключения занимательного космического героя. Адвентюра-платформер выполненная в стили мультфильма.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega *Рейтинг 65%*

Эта платформенная игра прекрасно передает всю прелесть знаменитой диснеевской серии об очаровательном, веселом и любимом миллионами утенке Даффи Даке!

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

SunSoft *Рейтинг: 67%*

Боевик-платформер об известном герое комиксов – Супермене. Как обычно, неубиваемый и регулярно возрождаемый герой спасает, вечно находящийся в волнении, город Метрополис от всякой грозной нечисти. Обычная игрушка, в которую можно рубиться за чашечкой кофе, конечно, если получится совместить эти два процесса.

DESERT DEMOLITION (ROAD RUNNER)

Sega *Рейтинг 50%*

Жили-были страус с койотом в одной дикой пустыне. И не ладили они между собой. Ну, никак!

И обратили на этот раздрай внимание люди. И написали они незатейливую (з худшем смысле этого слова) игрушку. И если бы не приличная графика и забавные выходки главных героев, то вся эта суета на экране привела бы любого геймера в унылое настроение. А так вроде бы и ничего! Побегать и попрыгать есть где.

DINOLAND

Renovation Products *Рейтинг 62%*

Пинбольные приключения забавных мультдинозавриков-шариков. Приятная графика и анимация, хорошая музыка.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega *Рейтинг 73%*

Динозавр с автоматом – это занятно! Основанная на сюжете боевичка среднего уровня, эта игра, благодаря прекрасной графике и анимации, а также достаточно высокому уровню сложности, существенно повысила свой рейтинг.

DONALD DUCK IN MAUI MALLARD (MAUI MALLARD)

Sega *Рейтинг 78%*

Это платформенная адвентюра, и Дак преодолевает уровень за уровнем, избегая опасностей, расправляясь с врагами и отыскивая давно утерянные древние реликвии.

Это совсем непросто, и если бы Дональда предупредили заранее, то он уж точно отказался бы участвовать в этой авантюре.

DONKEY KONG 99

Nintendo *Рейтинг: 70%*

Наш старый друг Донкей Конг пришел на "Sega". Он появился в компании "Nintendo", наверное, даже раньше их самого главного персонажа – Марио, прошел путь от бескартриджных консолей с "зашитыми" играми (там он ловко прыгал по лианам) до "Nintendo'64" (там он путешествовал по 3-D миру со множеством головоломок) и остался все таким же – веселым и неунывающим. Так что же нам предстоит увидеть в этой весьма неплохой аркадной игре? Цель игры – собирать буквы, чтобы составить из них слово (какое – увидите сами). Буквы начинаются со второго уровня. Сразу надо предупредить: эта игра рассчитана на довольно терпеливого игрока, поскольку, если вы хотя бы раз позволите врагам вас укусить (толкнуть, ужалить и т.п.) или упадете вниз с платформы, придется начать уровень сначала.

DYNAMITE HEDDY

Sega *Рейтинг 83%*

Несложная игра-платформер с мультипликационной графикой о приключениях маленького муравья Хедди, который ловко управляет своей головой.

EARHWORM JIM

Playmates *Рейтинг 93%*
GAMER GOLD!

Маленький корабль оппозиции сбегает от злой Королевы с украденным суперновым изобретением – неразрушимым, супер-гипер костюмом на борту. Во время битвы корабль был разбит, а костюм упал на странную планету под названием Земля. Костюм упал прямо на голову Джиму, и по счастливой случайности оделся на червяка. Вдруг, с ультрановым космическим костюмом Джима со скоростью света начали происходить удивительные вещи. В игре отличная графика и звук, длинные уровни, полные сложных врагов. Но главное, игра удивительно увлекательна, необычна и сделана с огромным чувством юмора.

ECCO THE DOLPHIN

Sega *Рейтинг 83%*
GAMER GOLD

Ecco the Dolphin был большим успехом Sega и одной из интереснейших видеоигр 1993 года. Прекрасный сюжет, великолепное управление, очаровательный герой и морские красоты – ну что еще надо! А какая графика, грациозные движения дельфина, потрясающая пластика – Ваш герой словно оживает на экране!

ECCO JR.

Sega *Рейтинг 80%*

В мире видеоигр, где часто царит насилие, игра, которая излучает дружбу и мир, нужна, как глоток свежего воздуха. Игра совсем не для маленьких и часто требует серьезно напрячь мозги. При этом остается отличная графика первых версий, а звук даже улучшен. Добавлено несколько новых опций и оставлена возможность играть вдвоем. Эта игра подойдет как для детей, так и для взрослых.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Sega *Рейтинг 80%*

Sega выпустила новую игру The Tides of Time (Приливы Времени), в которой заметно снизили сложность головоломок, сохранив все достоинства (великолепное плавание, нырки, прыжки, удары хвостом и т.п.). Ecco отправляется в будущее, где необходимо устранить опасность, грозящую нормальному "ходу" времени.

EXILE

Renovation Products *Рейтинг 65%*

Адвентюра-платформер со сказочно-рыцарским сюжетом. Приличная графика, динамичное действие, неплохой звук.

FANTASIA

Sega *Рейтинг 65%*

Даже с Микки Маусом можно сделать неважную игру. Далеко не самая сильная адвентюра-платформер, хотя графика "на высоте"

FLINK (THE MISADVENTURES OF FLINK)

Psygnosis *Рейтинг 89%*

Красивая графика этой платформной адвентюры сразу же привлекает внимание. А занимательный сюжет, обилие хитрых головоломок, магия, без которой не победить сумасшедшего волшебника Wainright'а, не дадут Вам оторваться от экрана, пока полностью не будет пройден последний уровень.

FLINTSTONES (THE)

Taito *Рейтинг 67%*

Приключения доисторического семейства Флинстоунов. Несложный платформер, хорошая графика.

GALAHAD (THE LEGEND OF GALAHAD или YOUNG GALAHAD)

Electronic Arts *Рейтинг 57%*

Рыцарское приключение в стиле "платформер" с элементами RPG: отправляясь в дальнюю дорогу, готовься собирать предметы, сражаться с врагами и изредка освобождать принцесс.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT GARFIELD — THE LOST LEVELS

Sega *Рейтинг 79%*

Толстый кот начинает свои приключения в трехмиллионном году до новой эры, борясь с пещерными людьми и устраивая всякие пакости. Потом ему предстоит путешествие в Египет, чтобы разгадать проклятие Котлеопатры, потом он будет пиратом, потом викингом, потом ... Суп с котом! Сам характер игры не представляет из себя ничего нового – это старая добрая платформенная адвентюра, которых мы видели на своем веку предостаточно. Фанатов адвентюр наверняка поразит размер уровней и сложность прыжков и маневров на пути.

GENERATIONS LOST

Time Warner *Рейтинг 73%*

Представьте себе такую сцену. Дремучий лес, пень векового дерева, убеленный сединами старик и юноша в самом расцвете сил. Как Вы думаете, что может дальше произойти? Ну, конечно, мудрец рассказывает захватывающиеистории о славных и героических временах, рассчитывая, что его молодой слушатель, послушав его примерно полчаса, дойдет до нужной кондиции и окончательно утвердившись в мысли, что он – потомок славных героев прошлого, бросится искать приключения на свою голову. В качестве напутствия можно сказать лишь одно. Уровень сложности игры средний, и поэтому во время игры сильно утомиться Вы не должны. Хотя расслабляться все-таки не советуем, потому что сложность проходимых уровней колеблется в широких пределах.

GREAT CIRCUS MYSTERY STARRING MICKEY AND MINNIE

*T*HQ* *Рейтинг 78%*

Микки Маус с сестричкой Минни восстанавливают "статус кво" в цирке: спасают друзей, бьют морды злобным клоунам. Творят, что хотят. А все почему? "Звездная" болезнь заедает.

HERCULES 2

Eurocom *Рейтинг 89%*

Продолжение известной игры про древнегреческого полубога Геркулеса не менее интересно, чем первая часть, тем более что сюжет второй части во много схож с некоторыми уровнями из игры для "Sony PlayStation". Цель игры – на каждом уровне находить буквы, из которых составится слово HERCULES.

HOME ALONE

Sega *Рейтинг 49%*

Итак, Вы играете роль знаменитого Кевина (Kevin). Сюжет, скорее всего, Вам известен и основывается на событиях в одноименном фильме. Итак, мальчик неожиданно остался дома, вместо того, чтобы отправиться со всей семьей на каникулы, а тем временем парочка довольно мерзопакостных и не очень умелых грабителей обчищают оставленные без присмотра дома. Вам предстоит

расставить ловушки, создать какое-нибудь оружие, чтобы задержать преступников до тех пор, пока не прибудет полиция. И чем больше ловушек устанавливаете, чем лучшее создаете оружие, тем больше получаете очков и тем успешнее мешаете преступникам совершать их гнусные злодеяния.

HOOK

Sony Imagesoft **Рейтинг 54%**

Питер снова маленький и снова в Волшебной стране. Здесь ему придется не только заниматься своей прямой задачей, но и завоевывать себе место под солнцем – его былой авторитет растерялся и мало кто из нынешних обитателей Волшебной страны готовы добровольно признать его вожаком. Приготовьтесь к бесчисленному количеству уровней, где Ваши противники будут сменять друг друга с неимоверной частотой. Игра построена по классическим аркадным правилам – проходите уровень, в конце получаете босса. Думаю, не стоит говорить, кто будет Вашим последним противником: Большая по размеру и очень увлекательная игра, посвященная приключениям Питера Пенна, однако, ей не хватает глубины и удобного управления.

IMMORTAL (THE)

Electronic Arts **Рейтинг 74%**

Платформенная адвентюра с элементами ролевых игр и большим количеством головоломок, которые необходимо обязательно решить или Вы погибнете в страшном подземном лабиринте с чудовищными монстрами.

JAMES POND: LICENSE TO GILL

Electronic Arts **Рейтинг 60%**

Оригинальная игра про суперсекретного аква-ква-агента. Платформер с хорошей графикой и музыкальным сопровождением.

JAMES POND 2: CODENAME: ROBOCOD

Electronic Arts **Рейтинг 80%**

Продолжение приключений подводного спецагента. Это лучшая часть в трилогии о James Pond.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts **Рейтинг 78%**

Приключения агента продолжаются, и продолжаются успешно. Серия о James Pond'е отличается стабильностью качества всех частей. Третья часть укрепила положении этой серии в хит-парадах геймеров.

JEWEL MASTER

Sega **Рейтинг 68%**

Хотите стать хозяином волшебных драгоценных камней? Если "Да", то эта боевая адвентюра прекрасная находка для Вас.

JUNGLE BOOK

Virgin **Рейтинг 80%**

Игра-адвентюра Disney's The Jungle Book сделана на основе Диснеевского мультфильма, который, в свою очередь, был создан по известной книге Киплинга "МАУГЛИ".

KID CHAMELEON

Sega **Рейтинг 79%**

Занимательный боевик-платформер с главным героем, обладающим уникальной возможностью. Он может менять свои личины в зависимости от обстоятельств, превращаясь то в самурая, то в средневекового рыцаря, то в отчаянного скейтбордиста и т.д. и т.п. Перемещаясь по многочисленным уровням, он собирает призы, спрятанные в различных укромных местах.

KING'S BOUNTY: THE CONQUEROR'S QUEST

Electronic Arts **Рейтинг 80%**

Очень приятный сказочный квест. Приключения рыцаря в поисках фрагментов карты, на которой указано место, где спрятан украденный королевский жезл. Его возвращение законному владельцу спасет сказочную страну, захваченную силами тьмы. Для успешного выполнения задания Вам не только надо умело сражаться с различной нечистью, но и разумно формировать свои вой-

ска, правильно решать тактические и стратегические задачи

KING OF THE MONSTERS 2

Takara *Рейтинг 50%*

Битвы монстров на фоне разнообразных пейзажей от урбанистического до горно- вулканического. Монстры владеют разнообразными приемами борьбы и магии. Серия игр воспринимается как тренировка перед участием в драках динозавров из "PRIMAL RAGE".

KLAX

Domark *Рейтинг 75%*

Хорошая игра-головоломка с цветными фишками. Ваша задача получить определенное количество klax'ов, чтобы пройти на следующий уровень. Быстрая и занимательная игра, выполненная в неплохой графике.

LANDSTALKER

Sega *Рейтинг 80%*

Герой этой ролевой игры, Найджел (Nigel), должен преодолеть массу препятствий: сражаться с сильными противниками, решать головоломки, искать пропавшие сокровища короля Нола, пройти много городов. Перед Вами прекрасная ролевая игра, которая будет одинаково интересна как опытному RPG'ешнику, так и начинающему игроку.

LEMMINGS
LEMMINGS 2

Psygnosis *Рейтинг 88%*

Классическая головоломка с ограниченным временем решения задачи. Вам необходимо провести через препятствия определенное количество леммингов, обладающих разнообразными способностями. Рациональное использование этих способностей позволит Вам наилучшим образом справиться с поставленной задачей. Вторая часть расширена за счет дополнительных возможностей леммингов и увеличения количества уровней.

LION KING (THE)

Virgin *Рейтинг 90%*

Попробуйте прожить жизнь льва в диких джунглях Африки. Хотя он и Царь зверей, но его царское существование далеко не такое простое и безоблачное. Игра разбита на две фазы. В первой – львенок Симба (Simba) на протяжении шести уровней изучает окружающий его мир. Вторая фаза – это молодой лев Симба – принц джунглей в пору расцвета всех своих сил готовится к решающему сражению со своим злейшим врагом. Десять захватывающих основных уровней и два призовых, пройти которые, даже при общем среднем уровне сложности всей игры, довольно непросто, доставят игроку настоящее удовольствие. А прекрасная графика и анимация дополнят это впечатление.

LION KING 2

"Китай" *Рейтинг 60%*

И снова с нами наш старый друг Симба. На это раз он путешествует где-то в районе округа Внутренняя Монголия. Задние планы выдают это с головой.

Надо заметить, что первое впечатление об игре довольно обманчивое – сначала кажется, что отсутствие красочных и насыщенных диснеевских бэкграундов портит все дело, но, несколько позже, начинаешь понимать, что игра не только что-то потеряла, но и кое-что приобрела.

В частности, наиболее приятно то, что она стала заметно активнее, в ней появился скрытый до этого драйв, появилась скорость при похождении, а кроме того, очень забавное нововведение – периодическое превращение львенка во взрослого льва.

LION KING 3

"Китай" *Рейтинг 62%*

Не удается Симбе пожить в покое и достатке. Обязательно появится какой-нибудь самозванец и соблазнит подчиненных сладкими посулами. Так и случилось в третьей части этой знаменитой игры. В роли самозванца выступил некий тигр, а в роли помощника Симбы в разборках с этим "лжевластителем" небезызвестный Муфаса.

MARBLE MADNESS

Electronic Arts Рейтинг 72%

Классика аркадных игр. Попробуйте на одном дыхании проскочить многочисленные уровни игры, вернее прокатить по ним шары.

MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

Sega (Import) Рейтинг 60%

Платформная "ходилка" с Микки Маусом в главной роли. Очень невыразительная игра, каких достаточно много на видеоприставках. Однако, постепенно затягивает.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL (MARKO SOCCER)

Domark Рейтинг 82%

Что только не использовалось в качестве оружия против разнообразной нечисти. Теперь вот мы будем сражаться с ней при помощи футбольного мяча-мутанта, но хорошего, потому что им управляет истинный фанат футбола, крутой мальчишка Марко. Занимательный платформер с хорошей графикой, но несколько заторможенным действием.

MARSUPILAMI

Sega Рейтинг 75%

Вместе со своим другом слоном Bonelli, Марси был захвачен гадким охотником Bring Mr.Backalive (откуда только берутся такие имена!) и содержится в цирке, как в тюрьме. Однако, он умудряется удрать. Он теперь должен добраться домой и обеспечить по пути безопасность своего друга Бонелли. А на этом пути их ожидают разные опасности, препятствия и головоломки. В целом игра классная, хотя уровни трудные и управление сложное. Но тем, кто может "переваривать" гвозди – все нипочем!

MARVEL LAND

Namco Рейтинг 68%

Побывайте в Стране Чудес с забавными героями этой игры. Увлекательные приключения не оставят Вас равнодушными к происходящим на экране событиям, а отличная графика и неплохое музыкальное сопровождение лишь дополнят общее приятное впечатление от этой игры.

MICKEY MANIA

Sony Imagesoft Рейтинг 84%

Вы должны помочь Микки благополучно пройти всю свою 65-летнюю мультипликационную историю. Самое главное для Вас, не набрать такой же приличный возраст за время прохождения этой игры.

MICRO MACHINES

Codemasters Рейтинг 90%

Игра разворачивается довольно медленно. Мотоциклы, танки и детские коляски – скорее трудное испытание, чем радость. Графика красочная, хотя немного детская. В ходе игры Вам приходится решать проблемы выбора вариантов, например, что сделать – рвануть сломя голову через хрупкий мост или объехать его, избежав риска. Эта игра великолепно сочетает блестящее зрелище и захватывающее игровое действие.

MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT'96

Codemasters Рейтинг 94%
GAMER GOLD!

Итак, что мы видим в новой версии? Добавлены новые трассы, появились новые звуки, не забыт и режим одновременной игры четырех человек, в котором Вы можете устроить веселые гонки, не выходя из дома. Приятно отметить, что на новых трассах значительно улучшен дизайн, а также немного изменен задний план. Поехали!

MICRO MACHINES: MILITARY

Codemasters Рейтинг 83%

В новой серии микрогонок наряду с обычными режимами – турнира гонок (tournament), гонок на время (time trials) и режимами для многих игроков (от 1 до 8) – Вы можете сражаться в Battle mode. Игроки бьются до последней машины, оставшейся на маленькой арене. Играя в одиночку, Вы затратите до-

вольно много времени, чтобы очистить арену. А вообще-то, чем больше участников, тем большее удовольствие доставляет стрельба и столкновения друг сдругом.

MIGHTY MAX (ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Ocean *Рейтинг 58%*

Могучий Макс!? Маленький белокурый мальчонка в неизменной красной бейсболке! Обычный мальчик, каких много. Если конечно не учитывать, что на него свалилась необычная и опасная миссия: Древние Воители (Ancient Warriors) выбрали Макса, чтобы спасти мир от дьявольских лап Skullmaster... Если головоломки, платформеры и режим двух игроков Вам интересны, то ничего больше искать и не нужно!

MR.NUTZ

Ocean *Рейтинг 65%*

Перед Вами веселая игра с мультипликационной графикой и очень милыми персонажами. Это несложный платформер о приключениях маленького бельчонка в волшебном лесу, мышином городе, ледяной пустыне, в облаках и других, не менее занимательных местах...

MR.NUTZ 2

Ocean *Рейтинг 78%*

Продолжение приключений бельчонка – мистера Орешка. Прекрасное развлечение для самых молодых геймеров – занимательно, весело, без кровавых подтеков и ужасных морд разнообразных уродов и мутантов.

MULAN

"Китай" *Рейтинг 70%*

Диснеевский сюжет, диснеевская графика – сколько игр сделано по мотивам мультфильмов этого замечательного мастера! Вот и здесь использован восточный сюжет знаменитого художника. Вся эта история случилась во время нападения Чингиз Хана на Китай, примерно в 600-700-х годах нашей эры. Молодая девушка, по имени Мулан, переодевшись в мужскую одежду, идет на войну вместо своего старого отца. Вместе со своим неизменным другом – драконом Мушу, ей предстоят опасные приключения: Приключения очень интересны и увлекательны, а сама игра, вышедшая не очень давно, явно заслуживает Вашего внимания.

PAC-MAN

Namco *Рейтинг 72%*

Очень популярная аркадная игра, в которой Вы исполняете роль маленького желтого шарика с потрясающим аппетитом поедающего все на своем пути. Занимательно и динамично.

PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES

Namco *Рейтинг 74%*

Продолжение приключений забавного колобка мистера Пака.

PAC-MANIA

Tengen/Domark *Рейтинг 70%*

Знаменитая игра о приключениях маленького колобка с огромным ртом, в новой редакции стала трехмерной. Прекрасная графика и потрясающая играбельность обеспечивают ей неизменный успех у геймеров разных поколений.

PAGEMASTER

FOX Interactive/Sega *Рейтинг 74%*

Сюжет игры основан на истории молодого человека, имевшего неосторожность оказаться в мире литературных героев. Благодаря своему неугомонному характеру, парню предстоит побывать в различных мирах, названия которых соответствуют жанрам литературы: МИР ФАНТАЗИИ, МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ, МИР УЖАСОВ и т.д. По уровню сложности игру можно отнести к среднему классу, но 44 уровня не позволят Вам быстро разделаться с ней.

PICA PAU (FERIOS)

Tec Toy *Рейтинг 58%*

Забавные приключения дятла Woody Woodpecker в поисках друзей похищенных

гадким Ferias'ом.

PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD

Sega (Import) Рейтинг 45%

Великая идея – плохая игра. Розовая Пантера очень красочна и забавна, в отличие от игры, в которую играется так неинтересно, что у Вас вряд ли возникнет желание вернуться к ней когда-либо снова.

PINOCCHIO

Disney Interactive Рейтинг 77%

Игра, выполненная по сюжету сказки Карло Коллоди "Пиноккио". В нашей стране эта сказка более известна в пересказе под названием "Буратино". Адвентюра- платформер с прекрасной графикой и музыкальным сопровождением.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Activision Рейтинг 89%

Великолепная игра с захватывающими приключениями в стиле Маугли или Тарзана. Сильно обновленная Pitfall возвращает Вас к дням, когда адвентюры-платформеры занимали лидирующее положение в игровом мире.

POCAHONTAS

Disney Interactive Рейтинг 73%

Эта игра – двумерный платформер. Вы сможете управлять самой Покахонтас – бегать, прыгать, перепрыгивать через надоедливых животных – в общем, делать все то, что может выдумать двенадцатилетняя девочка в джунглях. Захватывающее приключение!

POCKET MONSTER

"Китай" Рейтинг 62%

Знаете кто такие покемоны? Думаю, знаете. А раз так, Вас должно порадовать известие о том, что Ваш лучший друг Пикачу теперь живет и на платформе "Sega-16 bit". Только представте себе: множество уровней, куча противников, разнообразные препятствия – и все это Ваш герой должен пройти и выйти победителем. Эта игра просто не может не понравиться!!!

PRINCE OF PERSIA

Tengen/Domark Рейтинг 76%

Классическая игра о приключениях персидского принца во дворце злого Визиря, обошедшая практически все компьютерные платформы. Превосходной степени мультипликация, большое количество уровней (20) с жестким общим лимитом времени и множеством головоломок. Прекрасное средство для проверки Ваших рефлексов и интеллекта. Прекрасная игра!

Сюжет игры чрезвычайно типичен, особенно для восточных сказок. Злобный визирь Джафар, видимо убивший султана, мечтает жениться на его прелестной дочери и самому стать султаном. Конечно, юная прицесса его не любит, да такого и не бывает, но зато есть храбрый юный герой, вооруженный мечом, который мечтает уничтожить Джафара и завоевать руку и сердце юной красавицы.

PUTTY SQUAD

System 3 Рейтинг 90%
GAMER GOLD!

Маленький шарик пластилина по имени Putty и кот-шизофреник против армий демонических чертенят и агрессивных растений, возглавляемых колдуном Scatterfish! "Команда Путти" не совсем обычный платформер – в ней полно загадок и головоломок, секретных дверей и мерзких типов и удивительно красочных уровней. Путти, очертя голову, бросается в приключения, тем более, что он обладает неиссякаемой энергией! Он скачет, трансформируется, дерется и одновременно избегает опасностей. По уровню эта игра намного выше, чем средний платформер – она наполнена головоломками, секретными дверями, эксцентричными персонажами и изумительными цветными секциями.

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega Рейтинг: 64%

"Крутой" Дональд Дак в адвентюре-платформере, уступающем в "крутизне" главному

герою.

RADICAL REX

Activision Рейтинг 81%

После десятиуровневых приключений вместе с Дино Рексом, самое главное, – не скалиться и не рычать на окружающих. Это очень опасно! Поскольку игра рассчитана на семейное пользование, и кто из Вас лучший динозавр это большо-о-ой вопрос.

REN & STIMPY SHOW: STIMPY'S INVENTION (THE)

Sega Рейтинг 73%

Мультпридурки Рен и Стимпи взорвали машину, которая превращает окружающие предметы в еду. Теперь под Вашим мудрым руководством (мудрое руководство психами? Интересно!) они отправляются на поиски разбросанныхвезде запчастей. Самое интересное – конечная цель. Она подстать персонажам. Собрав машину заново, Вы должны ее выключить. Занимательная игрушка с хорошей графикой и отличным звуком, но, к сожалению, быстро заканчивается.

RISTAR

Sega Рейтинг 83%

Игра, которую прочили в новые лидеры “сегового” сообщества. Дело доходило до того, что наиболее горячие головы кричали: “Соник мертв! Да здравствует Ристар!”. Но как это обычно и бывает, воздух в легких закончился, восторги поутихли, Соник остался стоять на своем пьедестале, а мы с вами получили просто очень хорошую игру о способной Восходящей звездочке, борющейся со злодеями всех мастей. Быстрая, азартная игра, выполненная на высоком уровне.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Konami Рейтинг 72%

Хорошая несложная игрушка с мультипликационной графикой о приключениях рыцаря-тушканчика, оснащенного реактивным ускорителем и очень подвижного как от природы, так и благодаря техническим новинкам.

ROLO TO THE RESCUE

Electronic Arts Рейтинг 65%

Простенький платформер с очаровательными персонажами. Спасая свою похищенную маму, Роло приобретает много новых друзей.

SAINT SWORD

Taito Рейтинг 74%

Адвентюра со сказочным сюжетом, посвященная поискам священного меча.

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

Rareware Рейтинг 64%

На 12 уровнях этой трехмерной бродилки Вы упорно будете бороться с модным сейчас поветрием массового неограниченного похудания. Вы наоборот в конце каждого уровня должны набить желудок так, чтобы отрастить побольше хвост (по-нашему живот). Поскольку в игре Вы управляете змеей, то это единственное, что она может себе отрастить. Если Вы удачно справились с данной задачей, то в результате взвешивания получите допуск на следующий уровень. Каждый уровень по особому раскрашен, и живут на нем разные шары. Некоторые из них прыгают, некоторые летают, есть такие, которые плавают. На каждом уровне есть странная штука: нога. Она одновременно выполняет функции летального будильника и подарка с сюрпризом. То есть, если Вы заснули и не шевелитесь, нога Вас с удовольствием раздавит в лепешку, но, если Вы исхитрились и отделали ногу до смерти, то ждите сюрприза – может дополнительную жизнь получите, а может бомбу подсунут, которая очень успешно уменьшает с таким трудом нажитые размеры хвоста.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega Рейтинг 80%

Доктор Иво Роботник (Ivo Robotnik), видимо повредившись умом, решил создать гигантскую космическую станцию, которую назвал Death Egg, т.е. Смертельное Яйцо, с помощью которой и намеревается завладеть всем миром. Ему удалось переловить всех животных на плавающем острове (Floating

Island). Этот магический остров словно парит в небе, благодаря могуществу специальных изумрудов (Chaos emeralds), удивительных драгоценных камней, обладающих невероятным могуществом. Теперь доктор Роботник собирается посадить всех этих несчастных зверюшек в специальные яйца и таким образом вырастить из них роботов. К сожалению, некоторых животных уже постигла эта трагическая судьба, и у них, судя по всему, одна единственная мысль: уничтожить вас, т.е. Соника. Доктор Роботник ужасно хитроумный, он умеет строить различные ловушки, препятствия и много других пакостных вещей, с помощью которых будет бороться с вами, ведь ежику по имени Соник удалось совершенно удивительным образом ускользнуть из лап доктора Роботника и оказаться на свободе. Теперь вся надежда на него, нашего героя, тем более, что Соник чрезвычайно умен, ловок, а его острые колючки позволяют расправиться с многочисленными роботами, с которыми придется очень часто сражаться. Животные, конечно, на стороне Соника, и их помощь часто будет выручать нашего героя.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega Рейтинг 91%GAMER GOLD!

Отличительная черта этой игры, что этот счет может быть продолжен практически до бесконечности. Фирменный ежик компании "SEGA" продолжает свое победоносное шествие во второй серии своих приключений. Десять уровней, каждый из которых значительно больше, чем в предыдущей части, говорят сами за себя. Та же прекрасная графика и звук, интересные игровые решения: секретные ходы, своевременные выходы на призовые уровни и многое, многое другое.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega Рейтинг 86%

МНОГООБРАЗИЕ ИГР "THE SONIC" БЕСКОНЕЧНО! Если Вы раньше не играли в "Sonic The Hedgehog 1 & 2" – есть смысл попробовать! Вы можете также превратить Соника в мяч и играть с ним в "Sonic Spinball" – высокотехничный вариант "пин-бола" с элементами "дикобраза". Наконец, существует игра "Sonik & Knuckles" – совершенно новые приключения нашего героя. "Сonикомания" продолжается!

SONIC & KNUKCLES

Sega Рейтинг 89%

В новой игре, состоящей из 18 действий в девяти зонах, Вы можете управлять либо Соником, либо Наклзом (выбор персонажа производится на титульном экране). Разработчики игры превзошли сами себя. Самое замечательное – это то, что игра "Sonic & Knuckles" как бы "совместима" со 2 и 3 версиями "Sonic". Вы можете перевести Наклза в зоны этих игр-бестселлеров и пройти их в качестве нового героя! (Наклз обладает иными способностями, нежели Соник.)

SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND)

Sega Рейтинг 90%

Сонику предстоит довести всех Фликки до их гнезд (наградой за это будет переход на следующий уровень). Сделать это непросто. Игра состоит из семи полных зон, плюс зона "последнего босса". В каждой из зон надо пройти три акта, каждый из которых, в свою очередь, делится на 2 – 4 подсектора. Иными словами, забот у Соника – полон рот! В целом игровое действие здесь существенно отличается от предыдущих версий, которые часто сводились к прямолинейному бегу в одну сторону. Если добавить к этому очень умелую анимацию персонажей, захватывающий темп игры, отличное звуковое сопровождение и просто фантастическую графику, то можно с уверенностью сказать, что эта игра понравится не тольколюбителям всей серии "Соников", но и прежним скептикам.

SONIC SPINBALL

Sega Рейтинг: 76%

Может и оригинальный, но не самый луч-

ший вариант Соника. Превращение Соника в бильярдный шарик прошло не очень удачно. В общем "Sonic Spinball" можно охарактеризовать, как высокотехничный вариант "пинбола" с элементами "дикобраза".

SPARKSTER: ROCKET KNIGHT ADVENTURES II

Konami *Рейтинг 83%*

Продолжение приключений рыцаря-тушканчика (или опоссума), оснащенного реактивным ускорителем. В новой серии на Спаркстера объявлена настоящая охота. Армия Devontindos напала на родную планету Спакстера – Zebulos, и король Gedol, мечтающий расправиться с ним, назначил сумасшедшую цену за его голову. Но справиться с этим потрясающим опоссумом не так то просто!

Очень качественная графика, отличное музыкальное сопровождение, 4 достаточно трудных и протяженных уровня делают эту адвентюру по-настоящему интересной и захватывающей для любого геймера.

SPIROU

Infogrames *Рейтинг 83%*

Spirou – так зовут мальчика на побегушках в отеле, это популярный герой французских мультфильмов. На сей раз Spirou отправляется в Нью-Йорк. Он получил послание от своего друга, профессора Count'a Champignac'a, который сообщил, что совершил замечательное открытие. К несчастью, об этом узнал страшный робот Cyandia. Этот металлический болван считает людей обреченной расой, и собирается развести вместо них расу компьютеров и роботов. Ради этой цели профессор Count и был похищен. Вам предстоит пройти много уровней в его поисках.

SQUIRREL KING

"Китай" *Рейтинг 55%*

Поскольку Чип и Дейл никогда не сидят без дела, то и Вам не придется отдыхать пробираясь по уровням этого "мультипликационного" платформера.

STORMLORD

Sega *Рейтинг 63%*

Привлекательная адвентюра, не сложная, но требующая от игрока сообразительности и находчивости.

SYLVESTER AND TWEETY IN CAGEY CAPERS

Time Warner Interactive *Рейтинг 80%*

Расправиться с гнусной канарейкой – дело чести для кота Сильвестра, поскольку эта желтенькая птичка своими выходками может испоганить жизнь любому существу. Забавный платформер с оригинальным сюжетом.

TAZ-MANIA

Sega *Рейтинг 82%*

Веселая, со смешной графикой, игра. Очень забавная и увлекательная. Главный герой – один из самых знаменитых персонажей компании "Warner Bros." – Tazmanian Devil. Его отличительная особенность – это необыкновенная прожорливость, распространяющаяся на любые предметы. За этим процессом Вы будете наблюдать на протяжении 17 уровней и, надеемся, что это не наскучит. Прекрасная графика и анимация, продуманный и остроумный сюжет.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Sega *Рейтинг 83%*

Несмотря на то, что главный герой в этой игре – персонаж мультфильмов для детей, сама игра вовсе не для малышей. Каждый уровень наполнен сложными испытаниями, где Taz может напороться на шипы, быть взорванным, раздавленным или получить удар током.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE HYPERSTONE HEIST (RETURN OF SHREDDER)

Konami *Рейтинг 73%*

Герои этой игры хорошо известны по мультсериалу о приключениях черепашек-ниндзя. Их непрекращающиеся сражения с негодяями из "Измерения X" – командой Кранга-Шреддера, похитившей Манхеттен, стали ос-

новой для сюжета игры. Боевик, который очень популярен у геймеров всех стран.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

Konami *Рейтинг 78%*

Эта игра продолжает историю знаменитых Юных Черепашек- Мутантов Ниндзя, участвующих в новых увлекательных приключениях. Каждый этап игры происходит на новой планете – а значит, в новых потрясающих пейзажах. Одна из интереснейших особенностей этой игры в том, что соперников можно "перебрасывать" с одного уровня на другой, "прыгать" самим, чтобы догнать их, и продолжать борьбу. Некоторые персонажи, введенные в эту игру, выглядят совершенно по-новому.

TIN HEAD

Sega *Рейтинг 48%*

Помогите человечку с жестяной головой спасти звездочки. По мере прохождения уровней Вы будете ощущать все более и более настойчивое желание поскорее закончить миссию спасения, потому что все, что происходит на экране, Вы уже видели сотню раз в других играх. На наш взгляд, игру не спасает даже обилие разнообразных врагов.

TINY TOONS: ACME ALL-STARS

Konami *Рейтинг 80%*

Можете себе представить как будут выглядеть со стороны любые виды спорта (вернее, во что они превратятся), если в них играют герои мультфильмов? Вы можете сыграть в футбол, баскетбол, боулинг, поучаствовать в забеге на неопределенную дистанцию и поохотится за головами Монтаны Макса. Профессионально сделанная, веселая игрушка, которая сможет развлечь игрока любого возраста вне зависимости от его текущего морального состояния.

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami *Рейтинг 84%*

Приключения мультгероев-зайчат. В игре большое количество уровней, где события развиваются в различных географических условиях: джунгли, пустыни, горы, острова и т.д. Вам предстоит найти сокровища, похищенные злобным Джином и выручить друзей, попавших в беду. Приятная игра с мультипликационным сюжетом, хорошей графикой и анимацией.

TOEJAM & EARL

Sega *Рейтинг 77%*

Приключения Toe Jam и Earl – парочки чокнутых инопланетян, потерпевших крушение на своем космическом корабле и пытающихся восстановить его. Ваша задача помочь им в этом. Еще одна игра с мультипликационной графикой, которая всегда выглядит очень неплохо. А учитывая веселый сюжет и забавный вид главных персонажей, можно рассчитывать на приятное времяпрепровождение, особенно, если Вы решили сыграть на пару с приятелем.

TOE JAM & EARL 2: IN PANIC ON FUNKOTRON

Sega *Рейтинг 84%*

Toe Jam и Earl – парочка чокнутых инопланетян, считающих себя мастерами развлечений. Когда они собрались вместе, получилась смешная и захватывающая игра, с 17-ю уровнями непрерывных действий.

TOKI, GOING APE SPIT

Sega *Рейтинг: 54%*

Ой, как страшно обезьянке в темных платформенных джунглях! Но не бойся, дорогая, придет геймер и поможет.

TOY STORY

Disney Interactive *Рейтинг 88%*

TOY STORY выглядит очень крутой игрой. Она содержит приблизительно 18 уровней, в ней применяется сдвиг перспективы между первым и третьим персонажем, большое количество предметов, которые можно бросать во врагов и много соревновательных элементов. Огромные спрайты на полэкрана, самая

лучшая анимация из тех, что возможны на 16-битной приставке. Потрясающая играбельность – все это TOY STORY.

VALIS

Telenet **Рейтинг 73%**

Первая часть серии прекрасных адвентюр о горячих японских девицах, беззаветно преданных делу борьбы со злом. Прекрасная графика и музыкальное сопровождение, захватывающий сюжет, магия и виртуозное владение оружием – рай для любого заядлого адвентюрщика.

VALIS II, VALIS III

Telenet **Рейтинг 81%**

Продолжение приключений нью амазонок с Острова Восходящего Солнца. Вместе с Йоко Вы будете спасать ее сестер, но, правда, во сне этой героини. Одна из лучших приключенческих игр для Sega Mega Drive II.

VIRTUAL BART

Acclaim **Рейтинг: 78%**

Очень занимательная игрушка, в которой перемешано множество жанров видеоигр. В ходе научного проекта Барта засылают в шесть виртуальных миров, где он обращается в одного из "аборигенов" каждого из миров! Так он превращается в Бартозавра из доисторических времен, Странствующего Рыцаря (Road Warrior) в фантастической стране и в Барт-поросенка (Pig) прыгающего, танцующего и музицирующего посреди свинофабрики. Комические вариации, разнообразные эпизоды, включающие гонки и даже стрельбу, создают динамическое и веселое действие.

WORLD OF ILLUSION

Sega **Рейтинг 73%**

Путешествия и приключения популярных героев мультфильмов в таинственной стране сказочных персонажей, в которую они попали из-за неосторожного обращения с магией. Адвентюра-платформер, в которой Вы можете играть либо за Mickey Mouse, либо за Daffy Duck, либо вдвоем. Естественно, графика в игре с мультсюжетом соответсвует стандартам диснеевских фильмов.

WORMS

Team 17 **Рейтинг: 87%**

Идея этой игры родилась давно и была впервые реализована на Amiga. Разработчики хотели сделать так, чтобы игра продолжалась долго и каждый раз события развивались немного по-иному. Особенно хороша графика, великолепно выполнены карты уровней и ландшафты местности, многочисленные "ходы", пустоты, западни и ловушки. В качестве героев были выбраны Черви и это была первая "червивая" игра (Total Wormage на Amiga), а уж потом появился знаменитый Earthworm Jim! Конечно, не все удалось сохранить в версии Mega Drive (черви перестали произностить длинные монологи и т.п.), но, тем не менее, игра сохранила свою привлекательность.

YOGY BEAR

GameTek **Рейтинг:43%**

Новый жанр – экологический платформер. Проснулись весной медведи и видят – строят рядом завод, гибнет знакомое зверье, ... Надо что-то делать! Ну, вот Вы этим и займетесь. Простая игрушка с мультипликационными персонажами.

ZOOL

Electronic Arts **Рейтинг 71%**

Zool, нинзя из N-ого измерения, был случайно заброшен в чужой мир со своим космическим кораблем. Корабль опустился на озеро из сладкого крема и быстро затонул. Zool сумел спастись, прихватив с собой только миниатюрный персональный компьютер. Игра очень интересна и динамична, в ней множество скрытых бонусных уровней – это очень качественный платформер.



ADDAMS FAMILY, THE ADDAMS FAMILY VALUES (2)

Пароли уровней.

Уровень 1 **&1YK4**	Уровень 9 **L?SR4**
Уровень 2 **?1H1T**	Уровень 10 **B9SR7**
Уровень 3 **?&91Z**	Уровень 11 **BDY2J**
Уровень 4 **V&S1H**	Уровень 12 **BGY1F**
Уровень 5 **VDHK4**	Уровень 13 **B?Z9B**
Уровень 6 **VLKKV**	Уровень 14 **LLJ9#**
Уровень 8 **LG#9P**	Уровень 15 **BLH1S**

ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN (BATMAN AND ROBIN)

Переход на другой уровень (выбор уровня).

Переведите игру в режим паузы и нажмите **B, A, DOWN, B, A, DOWN, LEFT, UP, C.**

Общение с боссами.

BOSS (Toy Soldier Robot): Запрыгните на оружие робота, затем подпрыгните и нанесите удар ногой в голову. После того как провелете успешный удар быстро спрыгните вниз и бегите влево, чтобы уклониться от падающих предметов. Повторяйте эту последовательность действий пока не завалите этого робота.

AERO THE ACRO-BAT

Бесконечное число звезд и отсутствие столкновений.

На экране выбора уровня нажмите **LEFT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, UP, DOWN, LEFT, RIGHT.** Этот код дает возможность взлетать; нужно бросить звезду и одновременно нажать **UP**.

Экран установок игры.

На экране "START/OPTION" нажмите **C, A, RIGHT, LEFT, C, A, RIGHT, LEFT.** Идите на первый уровень и, когда появится Aero, переведите игру в режим паузы. Затем нажмите **UP, C, DOWN, B, LEFT, A, RIGHT, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A + C** до тех пор, пока не появится экран установок.

Летающий Aero.

Чтобы получить летающего Aero введите код бесконечных звезд. Когда вы начнете игру, быстро и одновременно нажмите **UP + C**, чтобы начать летать.

AERO THE ACRO-BAT 2

Выбор уровня.

На экране Options войти в Sound Test и проиграть мелодии под номерами 8, 4, 19, 71 (Выбор производится кнопкой **A**). Если все сделано правильно, экран вспыхнет. Выйдите из экрана Option и начните новую игру. Нажмите **START** для паузы, затем нажмите и удерживайте **DOWN + A + C (A + B + DOWN)**.

Непобедимость

Нажмите **LEFT**(x2), **A, B, C, LEFT, UP, DOWN, A, RIGHT, A** на титульном экране. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

ALADDIN

Переключение уровня.

Чтобы переключить уровень, войдите в режим паузы и наберите **A, B, B, A, A, B, B, A**.

Отладочное меню.

Войдите в меню OPTIONS, установите меч на строку DIFFICULT и нажмите **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**.

Секретные опции.

Нажмите **A**, **B**(x4), **C**(x4) на титульном экране.

Секретная комната.

В пещере чудес, в нижней части скалы,

на которой стоит лампа джина, есть потайной ход. Попытайтесь пройти вправо, и Вы найдете кучу призов, жизни и энергию.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Избежать Боссов.

Чтобы продолжать игру, нет необходимости действовать по принципу "scissors-paper-stone", идите к любому боссу и, как только закончите обсуждение назревших у Вас проблем, нажмите **START**, чтобы войти на экран выбора. Затем нажмите **START** снова, чтобы продолжить игру.

Нанести поражение Gorilla.

Вы можете нанести поражение Gorilla в Janken, используя символы: **Paper, Paper, Scissors, Rock, Rock, Scissors, Scissors, Paper**.

ALISIA DRAGOON

Вход в режим "Tricks".

Включите игру. Когда исчезнет слово "Sega", нажмите и удерживайте **A**; когда исчезнет надпись "Produced by Game Arts", отпустите **A** и нажмите и удерживайте **B**; когда исчезнет "Associated with GAIMAX", отпустите **B**, нажмите и удерживайте **C**. Когда исчезнет надпись "Music Composed by Mecano Associates", отпустите **C** и нажмите **Start**. Если Вы все сделали верно, то услышите булькающий музыкальный звук. После этого (цифрами указаны номера контроллеров):

** Заполнение датчика ударов.* Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом нажмите и удерживайте **UP** на 1 и нажмите B на 2. У Алисы наполнится до предела датчик ударов. (Здесь и далее опускаем слово "контроллер").

** Повышение способностей соратников.* Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом удерживайте **RIGHT** на 1 и нажмите **B** на 2. Вы увеличите магический уровень и датчик ударов у того монстра, который сейчас является Вашим соратником.

** Прыжок на другой уровень.* Войдите в режим "Tricks". Вы можете перескакивать на разные уровни, если нажмете **C** на 2, а потом нажмете и будете удерживать другие кнопки на 2 по следующему правилу:

никакой кнопки не нажимать – на следующий этап; **C** – на этап 1; **B** – на этап 2; **B + C** – на этап 3; **A** – на этап 4; **A + C** – на этап 5; **A + B** – на этап 6; **A + B + C** – на этап 7; **START** – на этап 8.

** Увеличение магической силы.* Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом удерживайте **LEFT** на 1 и нажмите **B** на 2. "Волшебный гром" Алисы увеличится на один уровень.

** Еще более мощная магическая сила.* Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом удерживайте **B** на 1 и нажмите **B** на 2. "Волшебный гром" станет настолько мощным, что одним залпом будет убита большая часть врагов.

** Пауза или медленные движения:* Нажав кнопку **A** на 2, Вы приостановите игру. Повторное нажатие **A** будет двигать изображение кадр за кадром. Чтобы снять игру с паузы, нажмите **B** на 2.

Комплексный трик.

Нажмите **PAUSE** и введите один из следующих паролей:

* Бессмертие – **A, C, UP, C, A, DOWN, B, A, LEFT, A, B, RIGHT, UP, START**.

* Непобедимость – **A, B, B, C, A, C, B, DOWN, START**.

ANIMANIACS

Пароли уровней.

Условные обозначения:

Y - YAKKO

W - WAKKO

D - DOT

Эти коды подходят для игры на уровнях сложности "NORMAL" и "HARD".

Уровень сложности NORMAL:

Уровень 1 пройден:

D D D

— - —

Y W —

Уровни 1 и 4 пройдены:

— - —

Y — -
Y — -

Уровни 1, 2 и 4 пройдены:

— - —
Y — -
W — -

Уровни с 1 по 4 пройдены (вход на пятый уровень):

W Y D
Y — -
W Y —

Уровень сложности HARD:

Первый уровень пройден:

Y Y D
Y — -
W Y —

Уровни 1 и 4 пройдены:

W Y D
Y — -
D Y —

Уровни 1, 2 и 4 пройдены:

W W D
Y — -
— W —

Уровни с 1 по 4 пройдены (вход на пятый уровень):

— D D
Y — -
D Y —

ANOTHER WORLD I ANOTHER WORLD II (HEART OF THE ALIEN) (OUT OF THIS WORLD I & II)

Пароли уровней. (OUT OF THIS WORLD /ANOTHER WORLD)

1 **LDKD** 2 **HTDC** 3 **CLLD** 4 **LBKG** 5 **XDDJ**
6 **FXLC** 7 **KRFK** 8 **KLFB** 9 **TTCT** 10 **HRTB**
11 **BRTD** 12 **TFBB** 13**TXHF** 14 **CKJL** 15 **LFCK**

ARCUS ODYSSEY

Пароли.

Jedda:	Diana:
Act 2: **KDEEEBHDZC**	Act 2: **KDUEEBHDRS**
Act 3: **KGEUEEGHS2**	Act 3: **KGU2EEGHSU**
Act 4: **K4EEMWTIDQ**	Act 4: **KOUEUWLI1Q**
Act 5: **K4EEM4TPU3**	Act 5: **KOUEU4LPM3**
Act 6: **K4EEM4TTVC**	Act 6: **KOUEU4LTNC**
Act 7: **K4EEM4TXOH**	Act 7: **KOUEU4LXWH**
Act 8: **K4EEM4TZHM**	Act 8: **KOUEU4LZ5M**

Erin:	Bead:
Act 2: **KDMEEBHCZK**	Act 2: **JD2EEBHABZ**
Act 3: **KGMEEEGGSU**	Act 3: **JG2MEEGEKL**
Act 4: **K4MEEWLK1I**	Act 4: **0G2EEOTI1Q**
Act 5: **K4MEE4TOU3**	Act 5: **0G2EE4TP2F**
Act 6: **K4MEE4TSVC**	Act 6: **0G2EE4LQFC**
Act 7: **K4MEE4TWOH**	Act 7: **0G2EE4LU4H**
Act 8: **K4MEE4TYHM**	Act 8: **0G2EE4L0XM**

Переброска.

Пароль **E(x10)**

Пароли.

Акт 2 **4FA2HAIADRR** Акт 3 **FI4IAIAESB**
Акт 4 **HK3CDIILDO** Акт 5 **HL0DAQIPMX** (здесь 0 - “ноль”)
Акт 6 **HN0DE5IQVR** (здесь 0 - “ноль”) Акт 7 **HN0DE5NWZ** (здесь 0 - “ноль”)

Пароли акта 8 для всех персонажей.

Jedda Chef **KJCBHNIYXR**
Bead Shira **KR0DE2IZX5** (здесь 0-“ноль”)
Diane Fireya **IJXBU2JOOHB**
Erin Gashuna **HJKBQYIZPK**

Пароли с двойным оснащением.

Начните игру в режиме двух игроков и специально подведите второго игрока “под гильотину”.

Bead Shea	Diane Fireya
2 **FA2HAIADRR**	3 **GJWZAIAEKM**
3 **FI4IAIAESB**	4 **GIRCTQIJ1X**
4 **HK3CDIILDO**	5 **IISDUXIPUI**
5 **HL0DAQIPMX**	6 **IIUHUZMRNZ**
6 **HN0DE5IQVR**	7 **IIXBUYIUGW**
7 **HN0DE5IVWZ**	8 **IJXBU2J0HB**
8 **KR0DE2IZX5**	

Erin Gashuna	Jedda Chef
2 **HJIAAIAABB**	2 **GDHAAIAABZ**
3 **HIIYAIAGC3**	3 **GIEIAAAECA**
4 **HIIAQQIKDK**	4 **GJECAIIL1Q**
5 **HIKAQYIOUZ**	5 **IJCECJIOU0**
6 **HIKEQYIRVC**	6 **KICBEPIQ3F**
7 **HIKEQYIVOH**	7 **KICBHIIVWG**
8 **HJKBQYIZPK**	8 **KJCBHNTYXR**

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Пароли уровней

2 **INSULA** 4 **VIENNA**

3 **CONDOR** 5 **AVALON**
6 **DULCIS**

AWESOME POSSUM

Секретное меню хитростей.

На титульном экране нажать **C, B, C**, затем нажать и удерживать **LEFT** на джойстике направлений и **B**, нажать **C.** Затем нажать **A** для входа в секретное меню, в котором можно установить бесконечную жизнь и неуязвимость.

B.O.B.

Код для Power-Up.

На экране "Foley High Tech Systems", быстро нажмите **A + B + C** на втором контроллере. Вы должны слышать звуковой сигнал. Запустите игру, и Вы будете иметь все 33 удовольствия (бесконечные жизни, все оружие и т.д. и т.п.)!

Суперкод.

Введите код: **0900000**.

Пропуск уровня.

Вы можете пропустить уровень, когда найдете над лавовым потоком пиктограмму восстановления жизни. Это делается так. Потеряйте большую часть жизни (все, кроме последнего блока, если смотреть на индикаторе). Теперь прыгнете в лаву и сразу же восстановите Вашу жизнь. Если сделали все правильно, то должны перейти на следующий уровень.

Secret Room

На первом уровне встаньте около звезд, которые дают возможность пропуска на уровень. Используйте helecopter или spring pads, чтобы пройти через потолок в секретную комнату. Здесь Вы найдете все оружие и продолжения.

Пароли уровней.

Goth
2 **171058**
3 **950745**
4 **472149**

Ultraworld
1 **743690**
2 **103928**
3 **144895**
4 **775092**
5 **481376**
6 **583172**
7 **743690**

Anciena
1 **672451**
2 **272578**
3 **652074**
4 **265648**
5 **462893**

Облегчите жизнь B.O.B., используя приведенную ниже систему паролей. Для получения дополнительного бонуса, замените вторую цифру в любом пароле на "9". Вы получите небольшой бонус и другие приятные вещи.

(THE SIMPSON) BART VS THE SPACE MUTANTS

Дополнительные деньги.

В конце уровня встаньте под последним окном здания "RETREMENT HOME" и дуйте в свисток (Whistle).

Дополнительные жизни.

На уровне 1 найдите ракету и расстреляйте E (букву) в Kwiqi-E- Mart. Вы получите до 6 дополнительных жизней.

Супер прыжок.

Чтобы прыгать выше чем обычно, нажмите и удерживайте **A** и **B** одновременно.

(THE SIMPSON) BART'S NIGHTMARE

Выбор уровня.

Откройте режим "Dream Selection", нажмите **A, B, B, A, DOWN, UP, RIGHT, RIGHT** и **A** когда Bart падает во время демо-ролика.

Играть за других персонажей.

Пройдите игру и получите рейтинг A+ с более чем 250,000 очками. Во время демонтсрации на экране имен производителей и т.д. нажмите и удерживайте **START**, а затем нажмите **A, B, A, C, B**. Игра перезагрузится, но играть вы уже будете с другими персонажами.

BATTLETOADS

Переход на 3-й уровень.

В начале уровня BATTLETOAD BUTT появятся две свиньи, которые быстро пробегут к первой платформе справа. Запрыгивайте на платформу, на ней должен быть портал – идите в него. Все это нужно проделать очень быстро.

Перейти на уровень SURFBOARD.

На уровне 3 врежтесь в десятую стенку в пятой гонке. Это будет проход на Surfboard stage.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Возможность выбрать уровень + 10 жизней в начале игры.

Выберите количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите последовательно: **DOWN, UP, UP, DOWN, C, A, B** и **START**. Если Вы все сделали правильно, то услышите звуковой сигнал и увидите экран выбора уровней.

Выбрать уровень + 5 жизней в начале игры.

Выберите количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите последовательно: **B, A, DOWN, C, A, DOWN** и **START**. Если все сделали правильно, увидите экран выбора уровней.

Увеличить количество жизней до 5.

После загрузки экрана выбора персонажей нажмите и удерживайте **UP, A, B**, затем нажмите **START** на контроллере

Секретные бонусы.

Чтобы сделать "супер-бонусы", на экране выбора персонажа нажмите **B, A, DOWN, B, UP, DOWN**. Выберите персонаж, затем можете выбрать стартовый уровень через Этап 5-2 – и начнете игру с пятью жизнями. Чтобы сделать "мега-бонус", нажмите **DOWN, UP, UP, DOWN, A, B, B, A**. Все время выбирайте стартовый уровень через Этап 7 – и начнете игру с десятью жизнями.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Пароли позволяющие получить либо дополнительное оружие, либо доп. деньги.

GvKlh fuhli G7jPC
Vz6Qb OWBCd AMnGc
e7EKY iP2qe taVYF
Js2Nt 9SarV fDTRi
W2mub SRhdk GlNOh
4369E vlfDk QPOWk
mlvO1 mp2yH Xy7LQ

Пароль для GWAR tickets:

aPjDY 5fF+D TkrEN
XBNEj JDI-x sVpGD

Этот пароль приводит Вас в квартиру Beavis & Butt-Head. Идите " спальню – найдете там много полезных предметов, в том числе и GWAR билеты.

В качестве альтернативы пробуйте пароль **"CpB-b gvxhn jAc6Z"** для билетов, предметов, денег и всего остального! Бонус для игры в режиме двух игроков.

Чтобы начать игру двумя игроками с некоторым количеством полезных предметов, введите пароль **"AC-DC METAL LICA0"**. Вы начнете игру в комнате Butt-Head'a.

Пароль для "полных билетов"

Введите код – **2QiTN YoXia HloWP**.

Бессмертие.

Нажмите **A, A, B, B, C** и **A**.

BELLE'S QUEST

Выбор уровней.

Войдите на второй титульный экран с изображением BELLE. Нажмите **B, UP, B, B, A, UP, RIGHT, A, B, A, DOWN, LEFT, A, DOWN.**

На следующем экране выберите "BEGIN QUEST", и Вы войдете на экран выбора уровня игры.

Таблица.

На первой заставке нажмите **B, UP, B, B, A, UP, A, B, A, DOWN, LEFT, LEFT, A**. Затем нажмите **DOWN + START**.

BRUTAL: PAWS OF FURY

Секретный код.

Окончив игру "Brutal" на одном из более легких уровней, Вы получаете код для игры за Крокодила Карате. Пройдите игру на уровне "Черного пояса" или выше – и получите код для игры за Дали- Ламу. Код Крокодила Карате мы Вам сообщаем, а вот чтобы сыграть за могущественного Дали-Ламу, Вам придется в совершенстве овладеть игрой "Brutal"!

Игра за Крокодила Каратэ.

На титульном экране нажмите: **UP, DOWN, A, B, C, C, B, A, DOWN, UP** на первом контроллере.

Возможность играть за Dalai Lama.

Когда загрузится экран с заставкой игры, нажмите на контроллере 1: **C, A, B, A, BACK, A.**

Пароли.

Приводим некоторые стартовые пароли.

Каждый из этих персонажей полностью обучен и готов к битве. Пароли очень полезны при соревновании двух игроков: Вы оба будете владеть всеми специальными приемами.

Кролик Кун-Фу	**F.!A.RCMCACAACL8EM**
Медведь Иван	**F.!A.REPBQAAACF8QN**
Лиса Рокси	**F.!A.RGOCAAAACF8CM**

BUBBA'N'STIX

Пароли уровней.

2	**35R48DXHD?**	4	**BCP?HKCDP8**
3	**47JKR7RSZ1**	5	**3!GXN3HT19**

Секретное место.

Когда Вы запускаете эту игру, то оказываетесь на этапе под названием "Чужой лес", и в самом начале за Вами идет дерево и смотрит на Вас. Если Вы повернетесь, то дерево остановится и закроет глаза.

Чтобы попасть в секретное место, нужно повернуться к дереву, бросить в него дубинку и тут же повернуться обратно. Дубинка начнет бить дерево, и вскоре оно взорвется. После этого быстро бегите влево и собирайте все, что попадется.

Сброс игры.

Во время игры нажмите одновременно кнопки **A + B + C + START**.

Реанимация паролей.

Пароли, получаемые в этой игре, фиксируют все Ваши достижения и потери. То есть, вполне вероятно, что Вы получите на очередной уровень пароль, где у Вас будет только одна жизнь, да и то с неполным здоровьем. Имеется любопытный способ "реанимации" пароля.

Введите имеющийся у Вас пароль и войдите в игру. Теперь Ваша задача – покончить игровую жизнь самоубийством. Добившись возникновения на экране надписи GAME OVER, зайдите в опцию PASSWORD. Там теперь зафиксирован введенный Вами пароль. Он состоит из десяти знаков. Измените третий, четвертый, седьмой, восьмой, девятый и десятый символы на единицу (оставив остальные прежними). Смело жмите на **START** – у Вас будет полное количество жизней, как в начале игры (вместе с CONTINUE). А чтобы добиться максимального числа жизней, не забудьте выставить их количество в OPTIONS.

Кстати, обратите внимание, что Ваш пароль теперь несколько видоизменился – в нем появилось еще три знака, которые Вы не можете изменить – они и являются тем самым "реаниматором" для Вашего пароля.

BUBBLE & SQUEAK

Пароли уровней.

2	**RQCRQBPT**	5	**NNBNNDYY**
3	**NHHDHHBH**	6	**MNLLMNNL**
4	**QDFLLMMP**	7	**WTSFFHGW**

BUBSY THE BOBCAT

Пароли уровней.

1	**JSSCTS**	9	**DBKRRB**
2	**CKBGMM**	10	**MSFCTS**
3	**SCTWMN**	11	**KMGRBS**
4	**MKBRLN**	12	**SLJMBG**
5	**LBLNRD**	13	**TGRTVN**
6	**JMDKRK**	14	**CCLDSL**
7	**STGRTN**	15	**BTCLMB**
8	**SBBSHC**	Экстра уровень	**STCJDH**

BUBSY II

Комплексный трик.

* Пройти все уровни – **UP, A, A, A, DOWN.**
* Прыжок Frenzy – **B, A, B, C.**
* 99 водолазных костюмов – **B, LEFT, UP, B.**
* 99 переносных нор – **RIGHT, UP, B, B.**
* 99 мощных бомб – **C, C, C, UP, DOWN, C.**
* 99 выстрелов из Nerf Ballzooka – **B, A, LEFT, LEFT.**
* 50 жизней – **B, UP, B, B, A.**
* Непобедимость – **C, A, B, C, UP, DOWN.**

Пароли уровней.

1: **JSSCTS**	9: **DBKRRB**
2: **CKBGMM**	10: **MSFCTS**
3: **SCTWMN**	11: **KMGRBS**
4: **MKBRLN**	12: **SLJMBG**
5: **LBLNRD**	13: **TGRTVN**
6: **JMDKRK**	14: **CCLDSL**
7: **STGRTN**	15: **BTCLMB**
8: **SBBSHC**	16: **STCJDH**

CASTLE OF ILLUSION (MICKEY MOUSE IN CASTLE OF ILLUSION)

Получение максимальной жизни.

По окончании прохождения уровня нажмите **START**.

Микки-призрак.

Нажмите и удерживайте **A, B** и **C**, потом нажмите **START**. Вы обретете способность летать по воздуху, пролетая сквозь стены, врагов и другие твердые предметы! Чтобы вернуться в нормальное состояние, повторите набор.

Максимальное количество "Марблов".

В конце второго уровня в Toyland Вы наткнетесь на сумку с "марблами". Если Вы ее подберете и пройдете подальше вправо, то когда Вы вернетесь влево, сумка появится вновь. Каждый раз, когда Вы подбираете сумку, Вы получаете 1000 очков и дополнительные "марблы" (до 30). Не забывайте про вьющиеся растения во второй части уровня 1-1. Пока Вы висите на таком растении, Вы непобедимы, поэтому можете раскачиваться на нем и собирать очки. Ваш средний доход составит 95.000 очков в ... час.

CHIKI CHIKI BOYS (MEGA TWINS)

Выбор главного героя.

Одновременно нажмите **A + B + C**.

CHUCK ROCK

Пропустить уровень.

Во время игры Вы можете воспользоваться следующими кодами, чтобы сменить уровни.

Уровень вперед - **A + UP**
Этап вперед - **A + RIGHT**
Уровень назад - **A + DOWN**
Этап назад - **A + LEFT**

Выбор уровня.

На экране заставки нажмите **A, B, RIGHT, A, C, A, DOWN, A, B, RIGHT, A**. Гитарист закончит играть и улыбнется. Теперь нажмите **A + B + C**.

CHUCK ROCK II — SON OF CHUCK

Прыжки по уровням и зонам.

Нажмите **START**, чтобы сделать паузу, потом нажмите **B, A, RIGHT, A, C, UP, DOWN** и **A**. Игра снова стартует. Вновь сделайте паузу, нажмите и удерживайте **B** и **RIGHT**, чтобы перейти на следующий уровень, либо нажмите и удерживайте **A** и **UP**, чтобы проскочить всю зону. Чтобы вернуться назад, во время паузы нажмите и удерживайте **A** и **LEFT** либо **A** и **DOWN**.

CLOCKWORK KNIGHT

Выбор уровня.

На титульном экране нажмите **LEFT, UP, RIGHT, DOWN, RIGHT, RIGHT, UP, (RIGHT)**.

999 жизней.

Нажмите **UP, RIGHT** (9 раз), **DOWN** (6 раз), **LEFT** (7 раз), **Z, X, Y, Y, Y, Z**.

COOL SPOT

Режим отладки.

Наведите указатель на строку OPTION и нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Вы попадете в отладочную таблицу.

Пропуск уровня.

Чтобы проскочить уровень, нажмите паузу и введите следующий пароль **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C**.

COSMIC SPACEHEAD

Пароли уровней.

Уровень2 **BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V**
Уровень3 **D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F**
Уровень4 **DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT**
Уровень5 **DSCZ XEEA L4WI LQIY M766**

DINOLAND

Пропустить уровень.

Поставить игру на паузу и затем нажать **DOWN, UP, DOWN** (шесть раз), **UP, DOWN** (шесть раз), **B + START**. После начала игры нажимайте A для перехода на следующий уровень.

Скрытый бонусный уровень.

Во время игры поймайте шар. Затем подтолкните 23 раза, используя кнопку **B**. После этого зашвырните шар в паз машины, не нажимая кнопку **B** вновь. В результате Вы выиграете дополнительный мяч и 100.000 пунктов. Повторите эту процедуру, и Вы перескочите на Sky World.

Тест цвета.

Когда появится лого Wolfteam, нажмите **DOWN, A + B + C** и затем **START**. Получите доступ к тесту цвета.

Изменить форму.

Чтобы по желанию изменить форму, приостановите игру и нажмите **UP, DOWN, UP(x6), UP, DOWN, UP(x6)**. Нажмите и удерживайте **B** и нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Чтобы изменить форму (от шара до динозавра и наоборот), нажмите **B**.

DINOSAURS FOR HIRE

Переключение этапов.

Чтобы переключать этапы, нажмите паузу и, на втором контроллере, наберите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз, потом снимите игру с паузы. Если все сделано правильно, то Вы сможете переключать этапы, нажав **START + C** в тот момент, когда появится его название.

Уничтожить всех врагов.

Чтобы уничтожить всех врагов на экране, нажмите **A + B+ C**.

DONALD DUCK IN MAUI MALLARD (MAUI MALLARD)

Пароли уровней.

2 **ININJA**	3 **ILVMUD**	4 **ITSHOT**
5 **GETHIM**	6 **YOHOHO**	7 **UNDEAD**
8 **GDLUCK**		

DRAGON'S FURY (DEVIL CRASH)

Дополнительные шары и очки.

Код	*Очки*
Devil Crach	390,0007
Techn OSOFT	2,000,00010
09563 35555	555,50033
TF2hz TF3EM	464,90010
LUCKY LUCKY	77,7007

Комплексный трик.

Для получения 73 balls и 505705300 points введите код: **UUBV99BQRE** Для получения 21 balls введите код: **ALCLAE8ECK**

99 шаров.

На экране заставки держать **DOWN** и нажать **A, C, LEFT**.

Как заменить музыкальное сопровождение.

Введите в качестве пароля **"OMAKE-BGM0x"**, где **"x"** – цифра от 0 до 4. Каждой цифре соответствует свое музыкальное сопровождение.

Пароли.

– Начать с 13 миллионами очков и 99 шарами: **UFELFO78TL**

– Финальный пароль: **6RENAXUEMW**

DRAGON'S REVENGE

Пароли на все уровни.

Уровень	*Кол-во шаров*	*Пароль*
2	5 (+нулевой)	**K3RCEM8**
2	9 (+нулевой)	**NKSCIIX**
3	2 (+нулевой)	**ER622QC**
4	3 (+нулевой)	**HSHA4EE**
5	4 (+нулевой)	**TSQ28NC**
6	4 (+нулевой)	**TSQ29QK**
7	14 (+нулевой)	**TY9294K**

DYNAMITE HEDDY

Выбор уровней.

На экране заставки на первом контроллере нажмите **START**. Установите курсор на опции "START GAME" и нажмите **C, A, LEFT, RIGHT, B**. Если все было сделано правильно, Вы услышите звуковой сигнал, который означает, что значение уровня выбрано, и Вы можете начинать игру. Нажмите **START** и Вы сможете установить тот уровень, на котором Вы хотите играть.

Увидеть анимацию персонажей.

1. На титульном экране нажмите **START** и затем подсветите слово "options". Теперь нажмите **B, A, B, C** и **B**. Нажмите **START**. Вы увидите зеленый экран с ожившей частью Headdy на нем. Нажмите **RIGHT** на контроллере, чтобы запустить последовательность анимационных роликов.

2. На титульном экране подсветите "Options" и теперь нажмите **C, A, LEFT, RIGHT, B** и **START**.

EARHWORM JIM

Переход на другой уровень.

Поставьте игру на паузу и нажмите на

контроллере 1: **A, B, B, A, A + C, B + C, B + C, A + C**.

Полная зарядка оружия (один раз за уровень).

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C**.

Пополнение энергии (один раз за уровень).

Сделайте паузу и нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C**.

Прыжок на Уровень 2.

Сделайте паузу на Уровне 1 и нажмите **LEFT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, A**.

Режим хитростей Дэвида Перри.

Остановив игру, нажмите **A + LEFT, B, B, A, A + RIGHT, B, B, A**. Если Вы все сделали правильно, то услышите возглас: "CHEATER" и увидите отладочное меню. Вы перейдете к главному меню хитростей. Можете задействовать непобедимость, играть на любом уровне, останавливать игру без затемнения экрана или разворачивать изображение в разные стороны, чтобы осмотреть игровое поле.

Подзарядка плазменного оружия.

Сделайте паузу и нажмите **C + DOWN, A, B, C, A, B, A, C**. Джим скажет: "Cheater! Plasma!". Выходите из паузы и делайте девять плазменных выстрелов. Подзаряжайте плазменное оружие сколько хотите.

Дополнительное продолжение.

Сделайте паузу и нажмите **A, B + LEFT, A, B, A, B, C, A**. Джим скажет "Cheater!" ("Хитрец!"). Выйдя из паузы, будете иметь продолжение после окончания игры. Делать это можно только один раз.

Еще один Джим.

Сделайте паузу и нажмите **B + UP, B, A, C, A, A, A, A**. Джим скажет: "Cheater! Wheee Doggy!" Выйдя из паузы, Вы получите еще одного Джима. Код можно повторять многократно.

Выход на снеговика.

Сделайте паузу и нажмите **RIGHT, RIGHT, RIGHT, B, C, LEFT, RIGHT, A**.

Один extra man.

Сделайте паузу и нажмите **B, B, C, C, A, A, A, A**

Плазменное оружие.

Сделайте паузу и нажмите **C, A, B, C, A, B, A, C**.

EARTHWORM JIM 2

Секретное движение.

Чтобы поставить защиту Manta, нужно нажать **UP + A + B**. Джим на несколько секунд станет невидимым.

Секретный экран с триками.

Приостановите игру и введите следующий пароль: **A, C, C, A, B, A, B, LEFT**. Возникнет Super Cheat Screen. Здесь Вы можете перейти на любой уровень, стать невидимым, протестировать звук и еще многое другое. Опции меню переключаются кнопками **A** и **B**.

Секретные пароли.

Как и первая часть игры, Earthworm Jim 2 набит разнообразными паролями. Каждый из них надо вводить в режиме паузы, нажав **START**, а после ввода не забудьте снять паузу.

* Восстановление энергии (действует один раз на уровне): **A, B, C, A, B, C, A, B**.

* Восстановление энергии (действует всегда): **A, B, C, A, B, C, A, A**.

* Восстановление оружия (действует один раз на уровне): **C, B, B, A, C, B, B, A**.

* Восстановление оружия (действует всегда): **C, B, B, A, C, B, A, A**.

* Дополнительная жизнь (действует один раз на уровне): **A, B, C, C, C, A, A, A**.

* Дополнительная жизнь (действует всегда): **A, B, C, C, C, A, A, B**.

* Дополнительный кредит (действует один раз на уровне): **A, A, C, C, B, A, LEFT, LEFT**.

* Дополнительный кредит (работает всегда): **A, A, C, C, B, A, LEFT, RIGHT**.

* 10 дополнительных мучных червей (действует один раз на уровне): **C, A, C, A, C, A, C, A**.

* 10 дополнительных мучных червей (действует всегда): **C, A, B, A, B, A, C, A**.

* 81 мучной червь: **A, B, C, C, B, A, B, B**. Все пароли с мучными червями работают лишь на тех уровнях, где они требуются – The Villi People, Inflated Head и Hammer Head.

* Мега Плазма: **C, C, C, C, A, A, A, B**.

* Трехпальцевый пистолет: **C, C, C, C, A, A, A, C**.

* Управляемые ракеты: **C, C, C, C, A, A, B, A**.

* Амбарный бластер: **C, C, C, C, A, A, B, C**.

* Пузырьковый пистолет: **C, C, C, C, A, A, B, B**.

* Телепортирование бомбы: **C, A, B, C, A, B, UP, DOWN**. Этот код работает только на уровне Flyin' King. Если Вы потеряли бомбу, воспользуйтесь этим кодом, и она перенесется к Вам.

* Перейти на уровень LORENZEN'S SOIL: **A, A, C, C, B, B, A, A**.

* Перейти на уровень PUPPY LOVE 1: **C, C, C, C, C, C, A, A**.

* Перейти на уровень THE VILLI PEOPLE: **A, B, C, C, UP, C, LEFT, RIGHT**.

* Перейти на уровень THE FLYIN' KING: **C, B, C, LEFT, RIGHT, LEFT, A, B**.

* Перейти на уровень PUPPY LOVE 2: **LEFT, RIGHT, B, C, C, LEFT, RIGHT, A**.

* Перейти на уровень UDDERLY ABDUCTED: **DOWN, A, C, LEFT, RIGHT, DOWN, A, C**.

* Перейти на уровень INFLATED HEAD: **B, B, C, A, B, C, LEFT, RIGHT**.

* Перейти на уровень ISO 9000: **A, B, C, RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT**.

* Перейти на уровень PUPPY LOVE 3: **RIGHT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, A**.

* Перейти на уровень LEVEL ATE: **C, C, DOWN, DOWN, A, RIGHT, RIGHT, LEFT**.

* Перейти на уровень SEE JIM RUN – RUN JIM RUN: **B, B, C, LEFT, LEFT, LEFT, LEFT, RIGHT**.

Яркий экран паузы: **A, A, A, A, B, B, B, B**

Перейти к концу уровня: **A, B, B, A, C, B, B, RIGHT**

Перейти к концу игры: **C, A, C, A, B, A, A, UP**

Непобедимость: **A, A, A, A, LEFT, RIGHT, RIGHT, LEFT**

Режим просмотра карты: **A, C, C, B, A, A, B, UP** Этот режим работает так. Когда Джим исчезнет, Вы можете двигать карту уровня так, как Вам будет угодно. Найдя себе достойное место, нажмите кнопку **A**, и наш червяк появится в этом месте.

Секретный этап.

Примерно на середине уровня "Level Ate" Вы обнаружите три вилки, расположенные справа от горизонтального кусочка бекона. Используя "Snott Parachute", аккуратно спуститесь между беконом и левой вилкой – попадете насверхсекретный призовой этап под названием "Forked".

ECCO THE DOLPHIN

Непобедимость.

Выберите уровень обычным способом (с использованием системы паролей). Когда на экране появится название уровня, нажмите и удерживайте **A + START**. После начала уровня произойдет остановка игры. Отпустите **A** (при этом игра продолжится). Теперь Экко будет непобедим. Чтобы достичь того же, не прибегая к паролю, просто нажмите **A** и **START** в тот момент, когда в начале игры Экко выплывает из тоннеля и экран гаснет.

Контроль над голубым китом.

Когда Вы плывете к ближайшему голубому киту на уровне 10, нажмите **UP, A, DOWN, LEFT, B, LEFT, C, C, DOWN**.

Остановить музыку.

Поставить игру на паузу, затем нажать **A, A, A, A, A**.

Выбор уровня.

Если во время игры развернуть дельфина к экрану и, нажав паузу, ввести пароль **A, B, C, B, C, A, C, A, B**, то Вы сможете выбрать любой уровень.

Войти на экран скрытых установок.

Нажмите "PAUSE" при загрузке экрана с фирменной заставкой самой игры (изображение ECCO). Затем нажмите **RIGHT, B, C, B, C, DOWN, C, UP**.

Пароли уровней.

Уровень	Пароль
THE UNDERCAVES	**WEFIDNMP**
THE VENTS	**PUDPXJDK**
THE LAGOON	**TCXSXJDT**
RIDGE WATER	**QZOMOQLE**
OPEN OCEAN	**KEQKALGF**
ICE ZONE	**FJTZCLGZ**

HARD WATER	**TRAWCLGZ**
COLD WATER	**IBRWXREO**
ISLAND ZONE	**WTCAVREH**
DEEP WATER	**UHPHVREN**
MARBIE SEA	**ELNLXREF**
THE LIBRARY	**TSGPXREX**
DEEP CITY	**TOVHXREB**
CITY OF FOREVER	**GACTXRET**
JURASSIC BEACH	**QDZAVNLK**
PTERANDON POND	**BQVVAPEA**
ORIGIN BEACH	**GRPZAPEE**
TRILOBIT CIRCLE	**UCJDBPEC**
DARK WATER	**ZDCHBPEF**
DEEP WATER	**YBDIBPEG**
CITY OF FOREVER	**YUPIGPLV**
THE TUBE	**MIBFKMLH**
WELCOME TO THE MACHINE	**VUFBKMLC**
THE LAST FIGHT	**KTPMLMLM**

Бесконечные жизни.

Пароль: **NIHPLODS**

"Воздушные" пароли.

Внутри пещер	**LEVELSCT**
Лагуна	**SHARKFIN**
Золотая вода	**LNXHXRLB**
Глубокая вода	**OEWSURLC**
Труба	**FIVEPODS**
Последняя битва	**ALNELSIN**
Окончательный пароль	**LIFEFISH**

ECCO JR.

Пароли уровней.

Уровень	Пароль
1 (HOME SEA)	**CSJ**
2 (AQUA MAZE)	**CFR**
3 (BAY OF SONGS)	**HOF**
4 (SEAL ROCKS)	**RCL**
5 (TREASURE CAVES)	**SLR**
6 (THE SEA OF MUSIC)	**JHO**
7 (OCEAN TAG)	**FCJ**
8 (THE FISH CAVES)	**CRS**
9 (TURTLE ISLAND)	**LJS**
10 (OCTOPUS PASSAGE)	**ROC**
11 (THE ENCHANTED SEA)	**OSH**
12 (MYSTERIOUS RIDGE)	**HRL**
13 (THE LAGOON OF STONEFISH)	**FSL**
14 (DOLPHIN RIDE)	**OFJ**
15 (VENTS OF PEARL)	**JRF**
16 (SEASHORE REEF)	**LOH**
17 (MELODIC WATERS)	**FLR**
18 (MEETING MAZE)	**RHJ**
19 (THE ENDLESS SEA)	нет пароля.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Пароли для всех уровней.

Уровень	Вариант 1	Вариант 2
1. CRYSTAL SPRINGS	**VEDMCVEB**	**AYCIACZA**
2. FAULT ZONE	**MGGXLCZA**	**YOBLGWYA**
3 TWO TIDES	**OHLVZUYA**	**EUZEZODB**
4 SKY WAY	**CNTWFJDB**	**MWOYLODB**
5 SKY TIDES	**EMFBRMDB**	**IGZPMFZA**
6 TUBE OF MEDUSA	**YWPTRHZA**	**QSJIMTED**
7 SKY LANDS	**IODPDWEB**	**IWPUNDXA**
8 FIN TO FEATHER	**OZEVOEXA**	**CPKSXXCB**
9 EAGLE_S BAY	**YKPJSPCB**	**YOJXSAXA**
10 ASTERITE_S CAVE	**UYBUSUAB**	**MGUREIXA**
11 FOUR ISLANDS	**MOIKWBFB**	**YSJHDFYA**
12 SEA OF DARKNESS	**WDVUWRZA**	**EOUCHGEB**
13 VENT OF MEDUSA	**GVCUFWBB**	**GRAEZRAB**
14 GATE WAY	**CZBIVWHB**	**CTUWZPTE**
15 MORAY ABYSS	**SDGFAQAB**	**WXPQRMIA**
16 THE EYE	**IECDWPTE**	**SEGNARMD**
17 BIG WATER	**GZOHLTIA**	**MMFDLSME**
18 DEEP RIDGE	**IPFIKWQP**	**SRXHTLRE**
19 THE HUNGRY ONES	**OFSCJXJE**	**QESMWMPE**
20 SECRET CAVE	**SZLGIVIPE**	**UEFSLDLE**
21 LUNAR BAY	**WNYHUKPE**	**GPHZZSME**
22 BLACK CLOUDS	**MWKGAKKE**	**UELGZSME**
23 GRAVITOR BOX	**ONKVLXJE**	**KCNDZWCA**
24 GLOBE HOLDER	**EUDTBFJE**	**ILHVLAMA**
25 VORTEX QUEEN	**APLMTTDA**	
26 HOME BAY	**ENLGXIJA**	
27 EPILOGUE	**SMOKPAEA**	
28 FISH CITY	**MFPYKEFA**	
29 CITY OF FOREVER	**CQETXRKA**	

Вызвать экран скрытых установок.

Мы уже описывали этот код для ECCO THE DOLPHIN I, оказывается, он работает и для второй серии. Напомним, что для вызова экрана установок, надо развернуть дельфина к экрану и набрать **A, B, C, B, C, A, C, A, B.**

FANTASIA

Неограниченное количество жизней.

Вставьте в систему кассету "Thunderforce II" и перейдите к экрану опций. Выберите трениро-

2 Зак. 481

вочное задание Уровня 5 с пятью персонажами. Выньте "Thunderforce" из системы, не отключая ее, вставьте "Fantasia" и нажмите "Reset". Учтите, что заменяя кассеты без отключения приставки, Вы можете вывести ее из строя. Вы делаете это на свой страх и риск!

Максимум жизней и магии.

Вы можете максимизировать ваши жизни на водной стадии игры. Сначала доберитесь вашим путем до второй стадии к точке, где имеются платформы, которые поднимаются. Как только Вы добиретесь туда, Вы должны запрыгнув на них подняться к вершине, и вы получите 1-up.

Затем, пробейтесь через уровень, пока не добиретесь к точке, где вы окажетесь перед волшебной книгой. Берите волшебную книгу, и перемещайтесь направо, пока не увидите ящик с сокровищами.

Заберитесь в ящик, и вы выйдете прямо у прошлой точки с платформами. Идите налево и вскочите опять на платформы. Выполните эту уловку столько раз, сколько Вы хотели бы!

FLINK (THE MISADVENTURES OF FLINK)

Секретное меню.

В игре нажмите **START**, еще раз **START** и выйдите из меню. Затем нажмите **DOWN + START** и держите **START** пока не наберете код **RIGHT, RIGHT, RIGHT, LEFT, LEFT, LEFT, RIGHT, RIGHT, LEFT, LEFT, RIGHT, LEFT**. Откроется опция "CHEAT MENU".

FLINTSTONES (THE)

Перепрыгнуть через уровень.

На экране заставки нажмите и удерживайте **A + B + C + LEFT**, нажмите **START**. Теперь нажмите кнопку прыжка.

Возможность выбирать уровень.

Войдите на экран установок игры, нажмите и удерживайте кнопку **C**. Удерживая **C**, нажмите последовательно **LEFT, RIGHT, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, DOWN**. Отпустите кнопку **C** и нажмите **START**.

GALAHAD (THE LEGEND OF GALAHAD или YOUNG GALAHAD)

Неограниченное количество жизней.

Чтобы все время иметь 9 жизней, на экране опций введите в качестве стартового мира – **LTUS**. Потом начните игру с произвольными остальными опциями. Потеряв жизнь, Вы все время будете возвращаться к состоянию с 9 жизнями. **А** чтобы моментально пройти уровень, нажмите **A + START**.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT
GARFIELD — THE LOST LEVELS

Пароли, которые помогут сразиться с боссами.

* Boss 1: **Teacher, Garfield, Odie**
* Boss 2: **John, Pooky, Arlene**
* Boss 3: **Teacher, Pooky, Garfield**
* Boss 4: **Odie, Odie, Arlene**
* Boss 5: **Waitress, Pooky, Garfield**
* Boss 6: **Odie, Odie, Arlene**

GENERATIONS LOST

Пароли уровней.

Уровень 2 (заброшенный дворец) **AGES**
Уровень 3 (1-я часть карты) **DUTY**
Уровень 4 (2-я часть карты) **WARM**

GREAT CIRCUS MYSTERY STARRING MICKEY AND MINNIE

Расправиться с боссом-клоуном.

В этой игре у Микки есть четыре костюма: обычный, ковбой, путешественник и ... пылесос. Переключитесь на пылесос и пристройтесь сзади босса, чтобы он Вас не "уделал" своим "ледяным дыханием" или молнией. Поскольку, исполняя свои новые пылесосные функции, Вы будете втягивать его в себя, то вместе с изменением цвета босса будет приближаться и Ваша победа над ним. Дальше, чтобы вернуться на пятую стадию игры у Вас есть пароль: **Minnie, Mickey, Donald, Goofy**.

IMMORTAL (THE)

Пароли уровней.

	Вариант 1	Вариант 2
2	**AA9E510006F70**	

3	F47EF21000E10	GE1EC210002E10
4	B5FFF31001EB0	465FA310001FB0
5	B57F943000EB0	D4BFD41000EB0
6	C65FF53010B41	BCFEF51010A41
7	C250F63010AC1	6B10F61010ACL
8	E011F730178C1	E590D710178C1

Непобедимость.

Когда появится название уровня, держите **START**. Затем нажмите и держите **A** когда появляется игра. Затем отпустите **A**.

JAMES POND: LICENSE TO GILL

10,000,000 Points

В бонусной комнате соберите все буквы, чтобы написать "**JAMES POND**". Если сделаете все правильно, то заработаете 10,000,000 пунктов.

Открыть все двери.

Нажмите и удерживайте **LEFT + C**, когда запускаете игру. Когда появится титульный экран, нажмите **START** и затем отпустите все кнопки. Во время игры нажмите **A + B + C** и прогуляйтесь пальцем по кругу на D-pad, чтобы открыть все двери.

JAMES POND 2: CODENAME: ROBOCOD

Бесконечное число жизней.

На спортивных уровнях Вы можете заработать бесконечное число жизней, собирая полезные предметы в следующем порядке: Губы (Lips), Мороженое (Ice cream), Скрипку (Violin), Глобус ("Earth") и Снеговика (Snowman); заметьте, что первые буквы слов складываются в слово "lives" – "жизни".

Как восстановить датчик энергии.

Собирайте предметы в следующем порядке: Пингвин (Penguin), Банка с маслом (Oil can), Бокал (Wine glass), Земля (Earth) и Ракетка (Racket) (из первых букв складывается "power" – "энергия").

Секретное меню.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A** и **C**, потом **DOWN/LEFT**. Удерживая все кнопки, нажмите **START**. Когда отпустите кнопоки, получите доступ к секретному меню с возможностями выбора этапа, звукового теста и вариацией конфигурации кнопок управления.

Непобедимость.

В начале первого этапа Вам встретятся пять полезных предметов. Нужно собрать их в таком порядке, чтобы из первых букв названий составилось слово "cheat" ("хитрость"), а именно: Торт (Cake), Молоток (Hammer), Глобус ("Earth"), Яблоко (Apple) и Водопроводный кран (Tap). Вы получите сверкающий щит, который защитит Вас от потерь.

Высокие прыжки.

Нажмите **C + B + DOWN** и подождите несколько секунд. Отпустите все кнопки, и Ваш персонаж будет прыгать значительно выше, чем обычно. Чем дольше (в разумных пределах) удерживаете кнопки, тем выше прыжки.

Переход на следующий уровень.

Активируйте код непобедимости, затем поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, A, A**. Начните, игру и Вы окажетесь у выхода с уровня. Внимание: На некоторых уровнях этот трик переместит Вас в странные места, где Вы будете вынуждены сбросить игру.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Комплексный трик.

На экране паролей введите код: Red Cheese, Yellow Mouse, Green Cat, Blue Dog (Красный Сыр, Желтая Мышь, Зеленая Кошка, Синяя Собака). Закончив вводить этот код, введите любой из нижеприведенных символов в "КРАСНОМ" варианте:

Dog (Собака) Всегда иметь всепроникающие очки

Teacup (Чайная чашка) Все сырные мины и Stiltanium механизмы разрушены

Star (Звезда) Начать с 5 энергетическими рыбами/лягушками

Fish (Рыба) Непобедимость

Skull (Череп) Начать с 1 энергетической рыбой/лягушкой и 1 жизнью

Book (Книга) Открыты все карты

После того, как Вы выбрали то, что хотели, ВЫЙДИТЕ с экрана паролей и запустите

новую игру.

Хорошее начало.

Введите следующий код: **Blue Fish, Green Wrench, Yellow Cat, Green Car, Yellow Cat, Yellow Cup, Yellow Cat, Green Car, Yellow Cat, Green Car, Yellow Lion, Green Dimaond, Blue Diamond, Yellow Hammer, Blue Cheese, Green Arrow.**

Суперпрыжки

Получите jet pack и оставьте его там , где Вы хотите прыгать. Нажмите **C + B**, чтобы поднять его и получить возможность подниматься в воздух. Этот прием работает, даже если jet pack пуст.

JUNGLE BOOK

Чтобы ввести следующие пароли, подождите, когда начнется игра, затем перейдите в режим паузы и вводите нужный Вам код.

Полное здоровье и полный набор вооружения.

UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A. После этого Вы услышите восклицание Маугли, и у него будет полное здоровье, полный набор фруктов и камней, а также в течение 99 секунд у Вас будет маска неуязвимости.

Перескочить уровень.

B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Если все правильно, услышите смех.

Комплексный трик.

Сразиться с Шер-Ханом. **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.**

Начать рядом с Балу. **B, A, LEFT, UP, UP.**

Начать рядом с Каа. **C, A, A, B, C, A, A.**

Отладочное меню.

Начав игру с первой стадии (Jungle by Day), сразу бегите налево до ближайшей пропасти. Падайте в нее, но перед самой смертью быстро нажмите **START, B, A, DOWN, C, RIGHT, A, B, LEFT, A, RIGHT, DOWN, B, A, LEFT, LEFT, C, UP, RIGHT, LEFT**. При правильном наборе появится голубой экран с надписью DEBUG MENU, в котором можно установить кучу полезных вещей. Сразу после старта игры нажмите **START, B, A, DOWN, C, A, RIGHT, LEFT, A, RIGHT, DOWN**.

Выбор уровней.

Когда диснеевская заставка начнет постепенно пропадать, нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, LEFT, RIGHT** и **START**. Когда Вы начнете игру, быстро нажмите либо **LEFT**, либо **RIGHT**, чтобы выбрать уровень.

Переключить таймер (у Вас останется только 10 секунд).

Набрать **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Сменить цвета на экране.

Попробуйте набрать **A, B, B, A, C, A, B, B**. Последний цвет в этой серии будет кроваво-красный!

Увидеть окончание игры.

Набрать **B, A, DOWN, C, A, RIGHT, LEFT, A, RIGHT, DOWN.**

Стартовать рядом с Королем Луи (King Louis).

Набрать **LEFT, UP, A, LEFT, UP, A.**

Вы и Доктор Манкиз (With Doctor Monkeys).

Набрать **RIGHT, A, DOWN, B, A, DOWN.**

KING'S BOUNTY: THE CONQUEROR'S QUEST

Огромная армия.

Введите код: **VRP 06 8TQ / FT3 VE M6N / DG1 ZZ 7B1 /MOE 8W CQR / WOA BD EHX / DCE FH Y22 / VW1 JL MF6.**

KLAX

Более сложная игра.

На экране заставки нажмите **UP, LEFT, A, B, C.**

LEMMINGS
LEMMINGS 2

Пароли уровней (Для Lemmings 1).

Level	Taxing	Mayhem	Present	Sunsoft
1	FZBMD	SQBMD	GHTMD	HLDCW
2	GDHKP	HZJSG	ZXLYG	BVLJY
3	JLBDF	SFBKF	YJDTW	NPDQZ
4	KHHKP	QDJTG	KRLQK	HRMZB
5	BFBGN	VKBCR	XRFMJ	MTFPK
6	HMJCB	KMJMS	DWLPT	GWMYL
7	KTBWQ	VYBYR	CHFKK	SBFFF

8	**LQJCB**	**SXJJT**	**NZLDP**	**MLMLH**
9	**YHBVH**	**PNBXJ**	**XVDWV**	**NBDZW**
10	**ZLHXS**	**JMJWF**	**DZLYG**	**MPMZB**
11	**CTBRJ**	**TRBMD**	**CLDTW**	**TFFNB**
12	**DQHXS**	**RQJWF**	**NSLQK**	**NHMXC**
13	**VMBTR**	**RSBLN**	**BTFMJ**	**DFFHF**
14	**BGHPW**	**GVSVP**	**HXLPT**	**XHMRG**
15	**DNBJM**	**WLBCR**	**GJFKK**	**FYFDG**
16	**FKHPW**	**TKSMS**	**XHLHP**	**DMMFL**
17	**JFBJD**	**GDBCV**	**XGDBW**	**VFDVZ**
18	**KJHLP**	**VMJJL**	**DLLDH**	**PPMBD**
19	**MQBFF**	**GSBYJ**	**CHDXW**	**BVDGW**
20	**NMHLP**	**DRJJL**	**NDLVK**	**VWLQX**
21	**FKBHN**	**PPBSM**	**BFFRJ**	**ZYFFG**
22	**LRJDB**	**DRSLP**	**HJLTT**	**TBMQH**
23	**NYBXQ**	**PDBQN**	**GTFNK**	**GWFWJ**
24	**PVJDB**	**MCJZP**	**RMLJP**	**ZFMDM**
25	**CNBWH**	**JSBNF**	**BJDBW**	**BWFRB**
26	**DRHYS**	**CGJPK**	**HMLDH**	**XYLNX**
27	**BYBSJ**	**NLBFJ**	**GXDXW**	**FQDBX**
28	**HVHYS**	**LKJPK**	**RFLVK**	**YRLLY**
29	**YRBVR**	**LMBDS**	**FGFRJ**	**JYFTJ**
30	**LRHSW**	**ZNJNT**	**LKLTT**	**CBMFL**

Коды уровней. (Для Lemmings 2)

	BEACH	*EGYPTIAN*
1		GANPAMAHAEECEBLA GADEBM
2	INBGPLAGAHIFMAGC HBNIHM	EANPPBAHAEECEBLA GADEBM
3	IHBGBLJFAHIFMAGC HBNIHM	EONPPBAHAEECEBLA GADEBM
4	LABGBLJFMOIFMAGC HBNIHM	MGNPPBPJHNECEBLA GADEBM
5	MMBGBLJFMOGJMAGC HBNIHM	JINPPBPJHNPOEBLA GADEBM
6	KEBGBLJFMOGJLFGC HBNIHM	MHNPPBPJHNPOJPLA GADEBM
7	OLBGBLJFMOGJFFLH BNIHM	MINPPBPJHNPOJPNP GADEBM
8	GPBGBLJFMOGJLFFL ONNIHM	IINPPBPJHNPOJPNP PHDEBM
9	KLBGBLJFMOGJLFFL ONBHHM	NONPPBPJHNPOJPNP PHPPBM
10	PABGBLJFMOGJLFFL ONBHJL	HBNPPBPJHNPOJPNP PHPPAA

	CIRCUS	*POLAR*
1	MLJNALIHMEOGLBPI IMEOCL	PBDPGBMAGIDIBOBA IIIEGC
2	BMJNNCIHMEOCLBPI IMEOCL	MFAPLPMAGIDIBOBA IIIEGC
3	EPJNNCGLMEOCLBPI IMEOCL	AHDPLPOPGIDIBOBA IIIEGC
4	BGJNNCGLLGOCLBPI IMEOCL	ACDPLPOPPPAIBOBA IIIEGC
5	FMJNNCGLLGNLLBPI IMEOCL	POAPLPOPPPAAACBA IIIEGC
6	BBJNNCGLLGNLCOPI IMEOCL	HOAPLPOPPPAAACBA IIIEGC
7	MBJNNCGLLGNLCOAH IMEOCL	LHDPLPOPPPAAACAC IIIEGC
8	EMJNNCGLLGNLCOAH KLEOCL	
9	NCJNNCGLLGNLCODH KLNNCL	
10	MLJNNCGLLGNLCODH KLNNPC	

LION KING (THE)

Отладочное меню.

В экране OPTIONS выделите SOUND FX и введите код – **ВПЕРЕД, A, A, B, START**.

Любой уровень, бессмертие.

Чтобы переключать уровни и поставить бессмертие, надо войти в OPTIONS и набрать код **A, A, B, START**. Появятся две строчки – в первой можно поставить бессмертие, а вторая позволяет выбрать уровень, нажав на него крестиком.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL (MARKO SOCCER)

Пароли уровней.

Уровень 2 **HAUNTING**
Уровень 3 **BSTOKE**
Уровень 4 **GUNDETNK**
Уровень 5 **ECTOPLSM**
Уровень 6 **JAWS**
Уровень 7 **GARAGE**
Уровень 8 **TRAFFIC**
Уровень 9 **ELF**
Уровень 10 **KRUSTY**
Уровень 11 **BARREL**
Уровень 12 **CRABTREE**

MARVEL LAND

Выбор уровня.

В обычном режиме для выбора этапа воспользуйтесь кодом **ARDE** на экране паролей. Чтобы сыграть в режиме "Digest Mode", воспользуйтесь кодом **GIL AND KI**.

Пароли уровней.

На экране паролей введите: **ARDE**. Для выбора уровня введите один из следующих паролей:

Раунд 1-2 **XIGN**
Раунд 1-3 **NSOG**
Раунд 3-1 **AOWM**
Раунд 3-2 **GVKJ**

Раунд 1-4 **QOCT**	Раунд 3-3 **RBJW**
Раунд 1-5 **USOG**	Раунд 3-4 **XYNK**
Раунд 1-6 **XULW**	Раунд 3-5 **BTIS**
Раунд 1-7 **WIXT**	Раунд 3-6 **STER**
Раунд 2-1 **PAYX**	Раунд 3-7 **HCHI**
Раунд 2-2 **ZISY**	Раунд 4-1 **SMOK**
Раунд 2-3 **AUXY**	Раунд 4-2 **RUAO**
Раунд 2-4 **XTLG**	Раунд 4-3 **QRUP**
Раунд 2-5 **ALWN**	Раунд 4-4 **AUNT**
Раунд 2-6 **ZTXO**	Раунд 4-5 **WTTH**
Раунд 2-7 **ZWMO**	Раунд 4-6 **ARDE**

MICKEY MANIA

Выбор уровня.

Зайдите в SOUND TEST и в нем установите MUSIC – CONTINUE, FX – APPEAR, SPEECH – THINK.... После этого спуститесь к EXIT и ВЛЕВО. Держите направление до тех пор, пока не услышите перезвон. Начав игру, Вы увидите таблицу выбора уровня.

MICRO MACHINES

Трики выполняются в режиме паузы.

Бесконечная жизнь.

Нажать **B, DOWN, C, DOWN, UP, DOWN, LEFT, DOWN**.

Увеличение скорости.

Нажать **UP, DOWN, A, B, LEFT, RIGHT, C, START**.

Увеличение уровня сложности игры.

Нажать **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, UP, DOWN, START, DOWN**.

Увеличение эффекта от столкновений.

Нажать **C, UP, LEFT, RIGHT, A, B, A, C**.

ГОРАЗДО более высокий уровень сложности.

Нажать **LEFT, DOWN, UP, DOWN, RIGHT, DOWN, A, DOWN**

Большая тяга и лучшая система управления.

Нажать **A, UP, B, DOWN, C, LEFT, START, RIGHT**

MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT'96

Быстрая игра.

Приостановите игру и нажмите **UP, DOWN, A, B, LEFT, RIGHT** и затем нажмите и удерживайте **C**. Выйдите из режима паузы и обдайте прохладным ветерком оставшихся позади противников.

Сложная игра.

Приостановите игру и нажмите **LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, UP, DOWN**. По окончании ввода кода нажмите и удерживайте **DOWN** и выйдите из режима паузы.

Намного более трудная Игра.

Вы говорите, что более трудная игра все еще слишком проста? Никаких проблем!. Приостановите игру и нажмите **LEFT, DOWN, UP, DOWN, RIGHT, DOWN**. По окончании ввода кода, нажмите и удерживайте **A + DOWN** и выйдите из режима паузы.

MIGHTY MAX (ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Пароли уровней.

Inca **DBBLGLLFCD**	Water **DBCLFGBDF2**
Jungle **DBDKKJJLKR**	Volcano **DBFGCDMBTG**

MR.NUTZ

Пароли уровней.

2. **MAGICS** 3. **GOLDEN** 4. **CASPER** 5. **WINDOW** 6. **PIZZAS**

PAC-MAN 2: THE NEW ADVENTURES

Комплексный трик.

Введите эти коды на экране паролей. В паролях, приведенных ниже, символ "*" указывает на символ Pac-Man'a.

Играть за Pac-Man - **PCMN0RG**

Играть за Pac-Jr - **PCJRDPW**

Тест звука - **S0*NDTP**

Тест цвета - **P*TT*RN**

"Сверьте часы" - **TR**LMP**

Пароли.

Sewer - 18NSZXP	**Industrial Area - HHNR1VR**
Warehouse - HR4S	**Dept. Store - 98NSGD6**
Plant - J85S1VP	**End of Mine - 9M57ZDP**
Lab - HRM91XR	**End of Mine (2 часть)- 9437ZBM**
Locked Door - J0M9ZVP	**Out of Mine - 5RKPZBK**

PAGEMASTER

Пропуск уровня.

В начале любого уровня нажмите **LEFT, UP, LEFT, UP, START, B, RIGHT, A**, чтобы перейти на следующий. Чтобы сохранить за собой в этом мире победу, нажмите **A**.

PICA PAU (FERIOS)

9 дополнительных кредитов.

Когда появится надпись Chapter 1: Devil in Dinos, нажмите **C, A, B, A, C, A, B, A**.

PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD

Сверхсекретные хитрости.

Нажмите и удерживайте **A** и **C** на контроллере 1 и **B** на контроллере 2, потом включите приставку. Начните игру и нажмите **START**, чтобы сделать паузу. Нажмите **A** на контроллере 1, чтобы пополнить датчик "здоровья", **B** на контроллере 1 – чтобы стать непобедимым, или **C** на контроллере 1 – чтобы вывести на экран меню выбора этапа.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Выбор этапа.

На титульном экране нажмите **B, RIGHT, A, DOWN, RIGHT, UP, B, LEFT, A, UP, RIGHT, A, UP** (т.е. "**BRAD RUB LAURA U**"). Над словами "Start", "Info" и "Options" появится меню выбора этапа. Переключите уровень с помощью **UP** или **DOWN** и начинайте игру.

99 дополнительных источников силы оружия.

На титульном экране нажмите **RIGHT, A, DOWN, B, RIGHT, A, B, UP, DOWN**. Другой вариант – **A, B, UP, C, A, C, A**.

Спастись и выйти из гробницы.

На экране заставки на первом контроллере нажмите **B, A, DOWN, C, RIGHT, A, B**. Код поможет в гробнице у стены с рычагами.

Бесконечные продолжения.

На титульном экране нажмите **C, C, C, C, LEFT, A, DOWN, UP, DOWN**.

9 жизней.

На титульном экране нажмите **RIGHT, A, DOWN, B, RIGHT, A, B, UP, DOWN**.

Переход к игре "ABC Simon Game".

На титульном экране нажмите **B, A, DOWN, C, RIGHT, A, B** ("**BAD CRAB**").

Прямо к ловушке 2600!.

На титульном экране нажмите **DOWN**, потом **A** 26 раз и снова **DOWN**.

Суперскорость.

На титульном экране нажмите **B, A, RIGHT, C, RIGHT, UP, DOWN**.

POCAHONTAS

Пароль к уровню.

Введите пароль: **09XFP8**

Защита без стрельбы.

Введите пароль "**Bear + CH1PV**".

Увидеть окончание.

Чтобы увидеть финальную концовку, введите пароль "**Wolf + GLRSN**".

PRINCE OF PERSIA

Секретные коды.

На паузе нажмите **B, A, C, A, A, C** – открыты все решетки. Если Вы нажмете **C, A, B, B, B, B**, то при падении принц не разобьется.

Пароли к уровням.

	Вариант 1	Вариант 2
Уровень 2	**QYZUSR**	**MTUQNM**
Уровень 3	**QYZHRM**	**TYZKRM**
Уровень 4	**QYZUPH**	**STUJJX**
Уровень 5	**QYZEEK**	**ZYZDNX**
Уровень 6	**QYZRCF**	**KJKBWC**
Уровень 7	**QYZEBA**	**CZZGKN**
Уровень 8	**QYZRZU**	**QJKHTS**
Уровень 9	**QYZEYP**	**APPEXS**
Уровень 10	**QYZRWK**	**HUUYAT**
Уровень 11	**QYZEVF**	**ZJKAFL**
Уровень 12	**QYZLZP**	**RZZFTV**
Уровень 13	**BJKJIV**	

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Бессмертный Дональд.

На первом уровне соберите все стручки перца. От поглощенного количества специй Дональд выпучит глаза и побежит. В этот момент он бессмертен.

Дополнительные жизни.

Чтобы заработать много жизней, успешно пройдите уровень Transylvania. После размещения флажка, вызовите самолет, и выберите уровень Transylvania снова. Найдите дополнительную жизнь, скрытую под первой грудой бочек, и возвратитесь ко входу. Вы можете теперь повторно войти в замок и собрать другие дополнительные жизни. Повторите этот процесс несколько раз.

ПсихоДональд.

Когда Donald съест перец, поставьте игру на паузу и нажмите **UP, UP, UP, UP, DOWN**. Снимите игру с паузы, и у Donald очень сильно изменится характер.

RADICAL REX

Выбор уровня.

На втором титульном экране на контроллере 2 нажмите **A, C, DOWN, RIGHT, UP, B**. Если все сделали правильно, то перед Вами появится экран уровней.

REN & STIMPY SHOW: STIMPY'S INVENTION (THE)

Пароли уровней для персонажей.

Для REN: Для STIMPY:

CITY 8900003 L9NH2WZ 8700004 D2NG4WY

POUND 8710003 L9N22W6 871000B 2LN24WZ

OUTDOORS 8520007 RC452WZ 872000G F3444WN

Пароли к уровням.

Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3
		2 уровень (THE ZOO)
8BZ0000	**0DJH4W2**	**8B20000**
0DJD4WW	**8BZ0000**	**003B2WN**
		3 уровень (THE CITY)
8G00004	**8W0G2WG**	**8900004**
8HJH4W4	**8C00003**	**T33F2WF**
		4 уровень (THE POUND)
851000B	**89044WW**	**871000B**
97084WP	**831000B**	**C3322WB**
		5 уровень (THE OUTDOORS)
872000H	**NKJ22WB**	**892000H**
0Y014WT	**652000G**	**YCM5UWV**

RISTAR

Пароли.

MUSEUM - бой только с боссами.
SUPER - очень сложный уровень.
MAGURO - системные настройки.
DOFEEL - режим TIME ATTACK.
XXXXXX - отменить все пароли
ILOVEU - выбор этапа.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Играть на уровнях высокой сложности.

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой KONAMI. Нажмите **DOWN** – 6 раз, **UP** – 2 раза, **DOWN** – 2 раза, и Вы получите возможность играть на уровне сложности "VERY HARD". Для игры на уровне сложности "CRAZY HARD" нажмите **LEFT** – 4 раза, **RIGHT** – 4 раза, **LEFT** – 7 раз, **RIGHT**-1 раз, **LEFT** – 1 раз.

ROLO TO THE RESCUE

Секретный экран хитростей.

Когда появится титульный экран, удерживая на D-Pad направление **UP-LEFT**, нажмите и удерживайте **DOWN**, **A** и **C**. Затем нажмите **RESET**. Когда вновь появится титульный экран, нажмите **A**, **C**, и **B**.

Дополнительные жизни.

На самом первом уровне игры берите Rolo и идите к человеку, у которого находятся ключи к клеткам. Прыгните ему на голову и спасите кролика в клетке. Нажмите **START**, и затем передайте управление кролику. Отскочите немного влево к началу уровня и прыгните прямо вверх, чтобы подобрать 1-Up.

Нажмите **START** и идите к карте. Войдите на тот же самый уровень, на котором только что были, и повторите тот же самый процесс несколько раз, чтобысобрать как можно больше 1-Up's.

SAINT SWORD

Пароли уровней.

Уровень 1		**Уровень 2**	
Сюжет 2	**HTVO4Y**	Сюжет 1	**EOLFST**
Сюжет 3	**I1WCUN**	Сюжет 2	**H2KK2R**

Сюжет 4	**J2J0CJ**	Сюжет 3	**K4PVW5**
Сюжет 4-2	**N4P2GZ**	Сюжет 4	**J02ZAY**
Сюжет 5	**M1MRAE**	Сюжет 4-2	**L1MZAL**
Сюжет 5-2	**R352GM**	Сюжет 5	**O2NQ06**
Сюжет 6	**R2L0CT**	Сюжет 5-2	**R24RMG**
Сюжет 6-2	**TYL0CR**	Сюжет 6	**U4P2G6**
Сюжет 7	**X25DWI**	Сюжет 6-2	**W4P2G8**
Сюжет 7-2	**Z25ROQ**	Сюжет 7	**Y35F4U**
		Сюжет 7-2	**X02CYH**

SONIC THE HEDGEHOG

Выбор стадии.

Когда появится титульный экран, нажмите и удерживайте **A**, потом нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**; Вы услышите звонок. Потом нажмите **START**. Вы получите возможность стартовать с любого этапа или провести звуковой тест. Если это не сработает, то попробуйте сначала нажать **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**, а потом нажать и удерживать **A** и нажать **START** (почему-то для одних версий срабатывает первый способ, а для других – второй). Проделав это один раз, Выпотом можете входить в выбор этапа, просто нажимая и удерживая **START** и **A**.

Контрольный режим.

На титульном экране нажмите **UP, C, DOWN, C, LEFT, C, RIGHT**. Если это не срабатывает, попробуйте так: быстро ударить 4 раза **C** и несколько раз нажать **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**, пока не услышите звонок. Вы получите дополнительные возможности в ходе игры: во время паузы нажав **A**, Вы перезапустите игру; нажав **B**, будете играть в замедленном темпе (пока **B** остается нажатой); нажав **C**, будете продвигаться в игре кадр за кадром.

Режим отладки.

Войдите в Контрольный режим, как описано выше. В любой момент после этого (после нажатия **START**, чтобы начать игру) нажмите и удерживайте **A**. (Нажатие **START** перед **A** позволяет войти в режим отладки, даже если Вы перед этим задействовали Выбор уровня.) Если, увидев на экране Соника, обнаружите в верхней части экрана ряд десятичных цифр, – значит, Вы вошли в режим. Чтобы начать "отладку", нажмите **B**; тогда Вы сможете выбрать на данном этапе любой персонаж и перенести его на экран. Чтобы выбрать другой персонаж, нажмите **A**, а чтобы перенести его на экран, нажмите **C**. Имейте ввиду, что выбор персонажей в разных Зонах разный. Кроме того, вместо того, чтобы показывать затраченное время, счетчик показывает количество персонажей, находящихся на экране. Работают также обычные функции Контрольного режима. Этот прием работает только для первых промышленных версий.

Как получить все изумруды.

Эта хитрость позволяет Вам стартовать на первом уровне, имея все изумруды, а также множество продолжений. Воспользуйтесь приемом выбора стадии, чтобы попасть в Специальную зону (Special Zone). Получив изумруд и войдя в Первую зону, нажмите **RESET**. Снова с помощью выбора этапа пройдите в Специальную зону; получив следующий изумруд и войдя в Первую зону, снова нажмите **RESET**. Собрав таким образом все изумруды, уже НЕ нажимайте **RESET**, а продолжайте игру на Первом уровне. Вам нужно сохранить собранные изумруды и продолжения.

* Первым кодом можно воспользоваться во время любого вступительного видеосюжета в каждой зоне. Для этого нужно нажать и удерживать кнопки **A + B + C**, и тут Соник начнет делать чрезвычайно странные вещи. Если хотите удивить своих друзей, можете ввести этот код во время вступительной сцены в зоне Green Hill и увидите, как Соник врежется в первого же врага и тут же погибнет. Кстати, таким образом можно убивать Соника в каждой аналогичной сцене и даже устроить соревнование, насколько быстро вы сумеете его прикончить. Можно попытаться заставить Соника добыть первый изумруд на специальной стадии. Вообще, с этим кодом можно изрядно поразвлечься.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Выбор уровня.

Войдите в тест звука на экране опций. Затем, используя кнопку **B**, проиграйте следующие мелодии в предлагаемом порядке: 19, 65, 9, 17.

Нажмите **Start** после окончания проигрывания. Когда вновь появится титульный экран, нажмите и удерживайте **A** и затем нажмите **Start**. Перед Вами должен появиться экран выбора этапа игры (Stage Select screen).

Стать Super Sonic'ом и Super Tails:

Войдите в меню OPTION, затем – в SOUND TEST. Здесь прослушайте мелодии 19, 65, 9, 7, затем, нажмите и держите **A**. Продолжая ее удерживать, нажмите **START**. Если Вы сделали все правильно, появится меню выбора уровня. Далее, в меню прослушайте мелодии 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 кнопкой **B**. После этого выберите уровень, нажмите и держите кнопку **A**, и начните игру, не отпуская кнопку. После того, как Вы соберете 50 колец – подпрыгните, и Вы – Super Sonic! После чего пользуясь сменой героя (нажмите **A** для выбора героя, нажмите **B** для смены героя и нажмите **C** для установки героя или предмета), установите телевизор, на котором изображены две стрелки в разные стороны, и Тэйлс превратится в Супертэйлс. Вокруг Тэйлс будут вращаться звездочки, и она будет бегать быстрее, чем обычно.

Четыре продолжения.

Во-первых, задействуйте трик выбора уровня. Затем на экране опций проиграйте звукозаписи в таком порядке: 1, 1, 2, 4. Теперь высветите "Player Select" и нажмите **START**.

Отладка.

Чтобы войти в режим отладки, на экране выбора уровня проиграйте мелодии: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Нажмите **START**, нажмите и удерживайте **A**. Теперь система управления работает так, как описано в "Сонике 1".

Как собрать все Изумруды Хаоса.

Начните игру обычным образом. Получите один изумруд, перезапустите игру (reset) и начните игру с меню опций. Каждый раз, когда Вы будете начинать с меню опций, Вы сохраните собранные до сих пор изумруды. (Более простой способ см. в описании трика "Super Sonic").

"Супер-Тейлс".

Находясь в режиме отладки (DEBUG), выберите "monitor". Там будет переходный бокс; ударив по нему и будучи "Супер-Соником", Вы теряете всю энергию, но остаетесь желтого цвета. Тейлс (Tails) выглядит точно так же, но обладает непобедимостью (вокруг него вспыхивают маленькие звездочки).

Играть в темноте.

Чтобы играть ночью, введите код Отладки. Затем, удерживая **C**, нажмите **Start**, чтобы начать игру на уровне.

Медленные движения.

Сначала введите код Выбора Уровня. Теперь в любой момент Вы можете войти в режим паузы и, нажав кнопку **A**, перезапустить игру, нажав **B**, получить медленное движение, а нажав **C**, изменить картинку.

Проскочить через Emerald Hill.

Чтобы промчаться через Emerald Hill 1 и 2, соедините картридж с Sonic & Knuckles с картриджем Sonic 2 и играйте за Knuckles. Поднимитесь вверх так высоко, как сможете, и соскользните вправо. Вы достигнете конца уровня мгновенно!

Hyper Sonic

Идите к Масляному Океану (Oil Ocean), Действие 2, и пробегите вперед, пока не увидите зеленый Jet Springs. Продвинтесь на небольшое расстояние, нажмите и удерживайте **RIGHT**. Вы упретесь в груду отбросов, затем застрянете в стороне от стенки. Выпрыгните оттуда, и Вы будете Hyper Соником. Hyper Соник быстрее и прыгает выше, чем Супер Соникий, но он может все еще терять кольца при ударах.

Короткий путь через Wing Fortress.

В Wing Fortress идите вправо, насколько можете, без восхождения на горки. Удостоверьтесь, что Вы имеете несколько колец. Когда увидите режущие лезвия, преграждающие Вам путь, идите вперед и ударьте их. Как только получите непобедимость, пройдите через лезвия. Перепрыгните на платформы справа, и половина уровня будет пройдена.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Тейлс приходит на помощь.

Обладая двумя волшебными хвостами, Тейлс

умеет летать. Играя в одиночку, пользуйтесь для управления Тейлсом контроллером

Тейлс будет летать, если Вы будете быстро многократно нажимать **A, B** или **C** (на контроллере 2). С помощью ключа направлений сделайте так, чтобы Тейлс парил над Соником. Тогда он может схватить Соника и поднять его в воздух. Применяйте этот прием для того, чтобы выручить Соника в минуту опасности или чтобы помочь ему проникнуть на такие территории, куда сам он попасть не может.

Секретный код выбора уровней.

Начните игру "Sonic 3" с начала любого действия в любой зоне. Сразу после появления титра "Sega" (этот момент нужно поймать очень точно) быстро нажмите: **UP, UP, DOWN, DOWN, UP, UP, UP**. Вы услышите особый звонок. На титульном экране выберите вариант Sound Test. Появится особое меню выбора уровня (Level Select).

Как заработать много жизней.

В шестом уровне (водная база) на первом этапе можно получить много жизней. Для этого двигайтесь вперед до сигнальной установки (Вы услышите вой сирены), сделайте разгон (джойстик **DOWN** + кнопка **A, B** или **C**). Отпустите кнопку, но продолжайте держать **DOWN**. Через 20-30 секунд Вам начнут прибавляться жизни.

Новые возможности.

Введя в игре код **UP, UP, DOWN, DOWN, UP, UP, UP, UP** при появлении SONIC'a, Вы сможете строить игру так же, как и во второй части игры, если прослушаете в SOUND TEST'e звуки: 2C, 4C, 5C, 6C. Наведите курсор на любой уровень и, удерживая **A**, нажмите на **START**.

Медленные движения.

Сначала введите код Выбора Уровня. Теперь в любой момент Вы можете войти в режим паузы и, нажав кнопку **A**, перезапустить игру, нажав **B**, получить медленное движение, а нажав **C**, изменить картинку.

Выбор уровня (другой вариант).

Для того чтобы ввести код выбора уровня (stage select code), вам необходим картридж с игрой Sonic the Hedgehog 2. Войдите в экран опций (Options), проиграйте мелодии, нажимая кнопку C, в следующем порядке: 19-я, 65-я, 9-я и 17-я. Затем нажмите кнопку Start, чтобы вернуться на титульный экран. Удерживайте кнопку A, нажмите кнопку Start, и вы попадете на экран выбора уровня игры Соник 2. Удерживайте кнопку A и извлеките картридж из своей приставки, не выключая ее, и как можно быстрее втсавьте в нее картридж с игрой Sonic the Heagehog 3. Отпустите кнопку A и на титульном экране дважды нажмите кнопку DOWN.

SONIC & KNUKCLES

Пароли спецуровней с оригинальным Соником.

2	2965 3192 9023	27	3808 8777 1068
3	3610 2354 7327	28	3119 6696 7740
4	2921 0274 3999	29	3936 3845 5228
5	3737 7423 1487	30	3252 5452 2812
6	3053 9029 9071	31	3897 4614 1116
7	3698 8191 7375	32	3208 2533 7788
8	3009 6111 4047	33	2994 5155 4236
9	3482 7286 3167	34	3673 9888 9404
10	2809 6267 2575	35	2944 5155 4236
11	3454 5429 0879	36	3629 6970 4380
12	2765 3348 7551	37	3072 0223 8396
13	3582 0497 5039	38	3762 5728 9452
14	2898 2104 2623	39	3033 0992 4284
15	3543 1266 0927	40	3718 2807 4428
16	2853 9185 7599	41	2817 0087 0076
17	4014 2308 3455	42	3518 2963 2956
18	3319 6540 9215	43	2788 8229 7788
19	3964 5702 7519	44	3474 0044 7932
20	3275 3622 4191	45	2916 3298 1948
21	4092 0771 1679	46	3606 8800 3004
22	3408 2377 9263	47	2877 4066 7836
23	4053 1539 7567	48	3562 5881 7480
24	3363 9459 4239	49	3348 5109 0364
25	3837 0634 3359	50	4028 3236 9596
26	3163 9615 2764	51	3298 8503 4428

Секретные премиальные этапы.

Вставьте любой картридж "Genesis" поверх "Sonic & Knuckles". Если на экране появится надпись "No Way! No Way?", нажмите **A + B + C** – и получите доступ на премиаль-

ный уровень – игру со случайно выпускаемыми шарами.

Дополнительные очки.

Когда метка указателя конца уровня опустится вниз, подпрыгните и стукните ее. Результат – 100 пунктов. Повторите это, чтобы получить большее количество пунктов.

Hyper Sonic, Knuckles или Tails

Подсоедините к картриджу Sonic & Knuckles картридж с Sonic 3. Соберите первые семь изумрудов прежде, чем Вы достигнете конца зоны Mushroom Hill. После этого соберите другие семь изумрудов (Супер Изумруды) прежде, чем дойдете до конца зоны Lava Reef. Теперь только соберите 50 колец и дважды подпрыгните.

SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND)

Выбор уровня.

Если Вы закончили игру со всеми семью Изумрудами Хаоса, то наградой Вам будет не только слегка измененное окончание, но и опция выбора уровня. Для этого нужно просто по завершению игры вернуться на титульный экран, начать игру как обычно – и Вы увидите экран выбора уровня. Если же Вы хотите пробиться к опции выбора уровня хитростью, то перейдите к экрану с надписью "Press Start" и нажмите следующую последовательность кнопок: **B, A, RIGHT, A, C, UP, DOWN, A** (кстати, сокращенно получается BARACUDA). Потом, когда Вы получите выбор между Start, Configuration и т.д., перейдите к Start – и сможете выбрать любой уровень, включая премиальный этап.

Легко полученные Изумруды.

Введите код Выбора уровня дважды. Выберите любую стадию в которой есть Tails или Knuckles. Соберите 50 колец и встретьте Tails или Knuckles. Когда начнется специальный этап игры, нажмите **A + START**, и Вы получите Изумруд.

Перейти на следующий уровень.

Введите код Выбора уровня и затем начните новую игру. Чтобы перейти на следующий уровень, перейдите в режим паузы и нажмите кнопку **A**.

Дополнительные жизни.

Соберите 50 колец, затем войдите в специальную стадию и получите изумруд. Дайте Сонику погибнуть, затем соберите другие 50 колец и повторно войдите в специальную стадию. Передайте Ваши кольца тому персонажу, которого Вы использовали, когда прошли на специальную стадию в первый раз. Вы будете идти по той же самой стадии, где Вы получили изумруд, но если на сей раз Вы ее заканчиваете, получите дополнительную жизнь. Соберите 100 колец, чтобы получить вторую дополнительную жизнь. Умрите и повторите этот цикл.

SONIC SPINBALL

Выбор уровней.

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, DOWN, B, DOWN, C, DOWN, A, B, UP, A, C, UP, B, C, UP**. Если Вы сделали все правильно, Вы услышите звук. Вернитесь к заставке и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне, удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

Призовой этап.

Если у Вас есть картридж с Sonic & Knuckles, Вы можете получить доступ на специальный призовой уровень. Чтобы активировать этот трик, вставьте картридж с Sonic Spinball в Sonic & Knuckles, затем включите приставку. Подождите пока загрузится экран с Sonic, Tails, Knuckles и Robotnic и появятся слова "No Way". Теперь нажмите и удерживайте **A + B + C**. Вы готовы к игре.

STORMLORD

Дополнительные жизни.

В режиме паузы нажмите **AAAACCBBBCA.**

Выбор уровня.

Чтобы перейти на следующий уровень, в режиме паузы нажмите **CBBBAAAACCAAAA.**

Дополнительное время.

Сделав паузу, нажмите **BAAACUUUAAA**

(U означает **UP**).

SYLVESTER AND TWEETY IN CAGEY CAPERS

Дополнительное время.

Нажмите: **UP, A, B, C, C, A, UP, C, C, UP**. На часах снова установится ноль.

Дополнительная энергия:

Нажмите: **A, A, A, B, B, A, B, C**.

Неуязвимость:

Нажмите: **B, B, Up, A, LEFT, RIGHT, DOWN, RIGHT, B, B, C**.

Дополнительные продолжения.

Нажмите: **RIGHT, LEFT, A, A, B, UP, C, A, B, B, C**. Вы получите в резерв одно дополнительное продолжение. Можете повторять это в любой момент, чтобы держать резерв продолжений на максимуме.

Прыжок на следующий уровень.

На третьем этапе игры "Mayhem Express" Вы можете, приостановив игру, нажать **C, C, B, C, A, B, C, A, B, C, DOWN** и, выйдя из паузы, перескочить на следующий уровень 1.

TAZ-MANIA

Выбор уровня и неуязвимость.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + C** на ОБОИХ контроллерах, нажмите **START** на контроллере 1. Прозвучит звонок. Начните игру, а потом нажмите **START**, чтобы сделать паузу. Нажмите **A**, чтобы наполнить счетчик здоровья. Нажмите **B**, чтобы стать неуязвимым для врагов (однако обвалы и шипы по-прежнему могут убить Вас). Нажмите **C** – появятся три числа: верхние два означают координаты X и Y, а нижнее – номер уровня. Номер можно менять с помощью **LEFT** и **RIGHT**. Чтобы начать игру на данном уровне, нажмите **START**.

Пропустить уровень.

Нажмите старт для паузы, а затем одновременно **A + B + C** на контроллере 1.

Непобедимость

Приостановите игру и нажмите **B**. Нажмите **A**, чтобы возвратиться в игру.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Меню хитростей.

Когда появится логотип "Sega", нажмите и удерживайте **A + B** на контроллере 1 и **B + C** на контроллере 2. Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы сделать паузу. Нажмите любую кнопку – и появится меню хитростей.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE HYPERSTONE HEIST (RETURN OF SHREDDER)

Выбор уровня.

Когда появится заставка Konami, наберите **C, B, B, A, A, A, B, C**. Затем на экране выбора игроков наберите **A, B, B, C, C, C, B, A**.

Другой вариант. Как только логотип фирмы начнет формироваться на экране, нажмите **C, D, A, A, A, B, C**. Это нужно проделать быстро, пока логотип не исчез с экрана. Затем нажмите **START**. В экране заглавия нажмите **A, B, B, C, C, C, B, A, START**.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

Возможность выбирать уровень.

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой "KONAMI". Нажмите **C, B, B, A, A, A, B, C**. Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **A, B, B, C, C, C, B, A**.

TIN HEAD

Пароли к уровням.

2	**SARTE**	8	**GORGON**
3	**QUANTRA**	9	**BOSONS**
4	**BEEXCELLENT**	10	**BARYON**
5	**MESONS**	11	**GIBSON**
6	**TENSOR**	12	**NEUMAN**
7	**LEPTON**		

TINY TOONS: ACME ALL-STARS

Пароли уровней.

Уровень 1	**PLUCKY DUCK, MONTANA MAX, ELMYRA, BUSTER**
Уровень 2	**ELMYRA, BABS, HAMPTON, PLUCKY DUCK**

Уровень 3 **BABS, BUSTER, MONTANA MAX, ELMYRA**
Уровень 4 **BUSTER, HAMPTON, PLUCKY DUCK, MONTANA MAX**
Уровень 5 **ELMYRA, PLUCKY DUCK, BABS, HAMPTON**
Уровень 6 **PLUCKY DUCK, ELMYRA, HAMPTON, BABS**
Уровень 7 **MONTANA MAX, PLUCKY DUCK, ELMYRA, BUSTER**
Уровень 8 **HAMPTON, BABS, BUSTER (MONTANA MAX), MONTANA MAX**

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Возможность играть на любом уровне.

Введите пароль **NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY**.

Возможность играть с любого этапа:

Введите следующий код, и Вы сможете играть, начиная с любого этапа: **MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY**.

Код на последний уровень игры

MQBB TZZQ ZKBB TZZW ZGMZ.

Пароли уровней.

Уровень 5 **MMBK DDLL DLBG LLDD LDTG**
Уровень 6 **HUBB DDDD DDBK DDLL LDTN**
Уровень 7 **UBBB DDLL LDBB LLLL LDDQ**
Уровень 8 **YBBB MDLL LLBB DDLL LDMQ**
Уровень 10 **ZBBB TGLD LDBB TLDL LLNG**
Уровень 11 **PBBB TKLD DLBB TGDL DLNV**
Уровень 12 **YBBB TZDD DLBB TKDD LDNT**
Уровень 13 **QHBB TZGL LLBB TZDL LDZM**
Уровень 14 **MHBB TZKD LDBB TZGD LLTM**
Уровень 16 **ZBBB TZBG DDBB TZBD DLRR**
Уровень 17 **PRBB TZBK DLBB TZBG DDRZ**
Уровень 18 **YRBB TZBB DDBB TZBK LLRG**
Уровень 19 **ZRBB TZBQ DLBB TZBB DLRX**
Уровень 20 **ZHBB TZBQ GDBB TZBW DLHY**
Уровень 21 **VNBB TZBQ KLBB TZBQ GLJY**
Уровень 22 **KJBB TZBW ZLBB TZBW KLMM**
Уровень 23 **XJBB TZBW ZGBB TZBW ZLTB**
Уровень 24 **JJBB TZBW ZGBB TZBW ZLTB**

Пароли.

Dizzy Devil **BYBG LDDL LDBD DLDD LDTG**
Plucky Duck **XHBQ HZGL LDBQ HZDD LLGM**
Toxic Revenger **GJBQ HZZG LLBQ HZZL DDMR**
Pirate Ship **QJBW HZZB DLBW HZZK LLMG**
Hamton **KTBQ HZZQ WGBQ HZZQ QDVR**
End **PDBW HZZQ ZKBQ HZZW ZGJN**
Другой вариант **ZDWQ WWBQ ZKWW QZBQ ZGDD**

TOE JAM & EARL 2: IN PANIC ON FUNKOTRON

Некоторые варианты паролей.

Уровень	Вариант 1 / Вариант 2
3	**VYj2Ke-YL913 / R-F411W9Q986**
5	**RFW21K-17K8X / PJ04EK-5WT82**
7	**P0-2ZKF469H! / MW0WEE6JRVF7**
9	**VFAQZ!2N796Q / VADNEHF9807L**
11	**PWdFVCdCR9FF / MWAAK!8MDT76**
13	**TA-NZ!8M-VQA / LHWLXH44C00R**
15	**dw!Lz!j3!!-w / F!!NEHNW0Q73**

Узнать, кто же сделал эту великолепную игру.

Введите пароль: **toEjam+EArL**.

Пароль кредитов.

Введите пароль: **TOEJAMTEARL!**

TOKI, GOING APE SPIT

Сигануть к уровню 8-3.

Войдите на экран Options и измените управление: **A** и **C** для стрельбы, а **B** для прыжков. Вернитесь на титульный экран и дождитесь начала "демухи". Просмотрите демо, пока не увидите абсолютно темный уровень. Прервите демо (пауза) в этом месте. Нажмите **START**, чтобы выйти из режима паузы и войдите в игру. Вы погибнете и начнете на уровне Volcano. Старайтесь подсветить себе место, иначе можете затеряться в абсолютной темноте.

TOM & JERRY: FRANTIC ANTICS

*** Скрытые опции.**

На титульном экране нажмите **C**, чтобы вызвать на экран меню с опциями difficulty (уровень трудности), music (музыкальное сопровождение) и другие.

*** Пароли уровней.**

4 **Heart, Rock, Bell, Clock**

5 **Tom, Heart, Bell, Clock**
7 **(пробел), Clock, Bell, Heart**
10 **Tom, Heart, (пробел), Bell**

TOY STORY

Непобедимость.

Пройдите первый этап игры; потом, в начале второго этапа ("Red Alert!") Вы должны собрать три звезды над коробкой с игрушками. Потом пройдите вправо и соберите еще четыре звезды (итого семь); если Вы случайно соберете больше семи звезд, то хитрость не сработает. Собрав семь звезд, прыгните в коробку с игрушками; нажмите и удерживайте **DOWN** на ключе направлений в течение шести секунд. Вы увидите, как звезда здоровья Вуди начнет вращаться; это означает, что теперь Вы непобедимы до конца игры.

Прыжок на следующий этап.

В начале игры дождитесь появления титульного экрана "Toy Story", на котором Вуди уставился на Бузза Лайтиера и вспыхивают слова "PRESS START". Нажмите на джойстике **A, B, RIGHT, A, C, A, DOWN, A, B, RIGHT, A** ("abracadabra"). Вы услышите, как Вуди закричит: "Hot! Hot! Hot!" – в подтверждение правильности кода. Теперь начните игру; когда захотите перепрыгнуть на следующий этап, просто нажмите **START** (сделать паузу) и **A** – и моментально окажетесь в конце этапа.

VALIS II VALIS III

Выбор этапа (для Valis III).

На титульном экране (с титром "Valis III") нажмите и удерживайте **A + B + C** и нажмите **UP** на ключе направлений. Удерживая все эти кнопки, нажмите **START** и удерживайте ее несколько секунд, потом отпустите **START**. Вы получитевозможность выбрать любой из 24 этапов, нажимая **UP** или **DOWN**.

WORLD OF ILLUSION

Пароли уровней.

MICKEY MOUSE

Уровень 2	Уровень 3
GOOFY/CLUBS	**DAISY/HEARTS**
GOOFY/HEARTS	**SCROOGE/DIAMON**
GOOFY/HEARTS	**PLUTO/SPADES**
SCROOGE/DIAMON	**MINNIE/SPADES**
Уровень 4	Уровень 5
DAISY/HEARTS	**SCROOGE/DIAMON**
PLUTO/SPADES	**GOOFY/CLUBS**
SCROOGE/DIAMON	**GOOFY/CLUBS**
GOOFY/HEARTS	**PLUTO/SPADES**

DONALD DUCK

Уровень 2	Уровень 3
PLUTO/SPADES	**SCROOGE/DIAMON**
GOOFY/CLUBS	**MINNIE/SPADES**
GOOFY/CLUBS	**GOOFY/HEARTS**
DAISY/HEARTS	**PLUTO/SPADES**
Уровень 4	Уровень 5
DAISY/HEARTS	**SCROOGE/DIAMON**
GOOFY/HEARTS	**PLUTO/SPADES**
PLUTO/SPADES	**GOOFY/HEARTS**
GOOFY/CLUBS	**SCROOGE/DIAMON**



A BUG'S LIFE

Полезная живность и предметы.

Улитка – прибавляет жизнь, гусеница – опора для прыжков, черные орехи – надежное оружие муравья (бомбы), груши – прибавляют очки (а 100 груш дает дополнительную жизнь), паучья сеть – подспорье при прыжках через провалы.

Полезные советы по уровням.

Ant Island. Для уничтожения кузнечиков используйте бомбы.

Find The Hero. Чтобы Ваш герой успешно передвигался и не подвергался опасностям – воспользуйтесь жуком. Он будет полезен Вам до водной преграды.

Два кузнечика за ручьем уничтожаются с помощью пушки. Чтобы выстрелить из пушки жуком-снарядом, надо повыше подпрыгнуть на ней.

Жук-снаряд возвращается в пушку, но в это время Вы отдыхаете и можете быть атакованы. При обстреле кузнечиков давайте упреждение, ведь они движутся.

In The Dark Hole. На развилке не ходите по нижней дорожке.

Hang By A Thread. При полете на пчеле уворачивайтесь от стрекоз и серповидных вертушек. Это очень важно.

ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN (BATMAN AND ROBIN)

Общение с боссами.

BOSS (Toy Soldier Robot): Запрыгните на оружие робота, затем подпрыгните и нанесите удар ногой в голову. После того как провелете успешный удар быстро спрыгните вниз и бегите влево, чтобы уклониться от падающих предметов. Повторяйте эту последовательность действий пока не завалите этого робота.

Значения собираемых предметов.

Изображение Бэтмена:

* синие – повышает мощность Вашего оружия и дают возможность трехстороннего огня;

* оранжевое – повышает мощность Вашего оружия и дают возможность трехстороннего огня;

* зеленое – повышает мощность Вашего оружия и дают возможность организовать ураганный огонь в одном направлении.

Сгусток энергии – быстрое восстановление энергии выстрела.

Сердечки – прибавляют здоровье.

Череп – уничтожение всех противников на экране.

Шар Бэтмана – 1 UP

ALADDIN

Полезные советы и рекомендации.

* У продавца за 5 (пять) изумрудов можно купить жизнь, а за 10 – "CONTINUE".

* На первом уровне, если Вы не можете, прыгнув на верблюда, подняться выше, попытайтесь пройти дальше, тогда Вы сможете спокойно подняться по веревке, прихватив с собой немного яблок.

* На третьем уровне Вам по пути будут встречаться горшки. Попытайтесь их разбить – за это Вы будете вознаграждены драгоценным камнем.

* На четвертом уровне старайтесь почаще возвращаться к тому месту, где уже проходили – Вы будете находить новые жизни и яблоки.

* На пятом уровне, чтобы убить чудовище, надо встать на тумбочку и без перерыва нажимать кнопку **B**.

* На девятом уровне, чтобы убить попугая, нужно встать у него за спиной и швырять в него яблоки, не забывая при этом рубить мечом привидения.

* В пещере чудес, где стоит лампа джина, есть потайной ход. Попробуйте пройти туда, и Вы найдете энергию и жизни.

* Джафара в конце игры можно убить только яблоками, причем, первые 10-12 штук идут на превращение Джафара в змею.

* На шестом уровне от огненных камней можно только убегать, перепрыгнуть через них нельзя!

Полезные советы по прохождению уровней.

Улицы Аграбаха.

1. Заставьте стражей "погреть ноги", заставляя их бежать по раскаленным углям.

2. Чтобы не получить из яблок яблочное пюре, бросайте их вовремя.

3. В игре нет часов, так что не спешите. Сражайтесь со всеми врагами и подбирайте все примочки. Чем больше Вы будете искать, тем больше найдете.

4. Если оттолкнуться от флагштока (кнопка **C**), то можно взлететь вдвое выше.

5. Над лавкой Peddler"а в стене спрятана жизнь. Туда можно проникнуть вышеописанным способом.

Пустыня.

1. Здесь слишком жарко, чтобы бежать через пески. Пробирайтесь не спеша, будучи всегда готовым к атаке.

2. Лиственные макушки пальм хороши не только для выращивания кокосов. Выясните для чего же.

3. Найдите жучка, но смотрите – он улетит! Продолжайте искать.

4. Прыгните на колонну, на которой нарисован "Гуфи". Вверху будет Peddler. Убив первую змею, вернитесь назад – там будет жизнь.

Крыши Аграбаха.

1. Подбейте все летающие флейты, и Вы завладеете их волшебством.

2. Заставьте стражей дворца спустить штаны, и они будут слишком смущены, чтобы сражаться.

3. Пользуйтесь флагштоками и веревками для быстрого передвижения.

4. Найдите вора Газима. Заставьте его отдать Вам то, что Вы ищете.

5. Разгромите Разули, командира стражей, чтобы спуститься с крыши.

6. Найдите место, где на стене висит кувшин (из него поднимается дым) и сбейте его яблоками. В полу образуется отверстие, через которое можно попасть к лавке Peddler"а. С помощью кнопки **C** оттолкнитесь от флагштока, который находится под веревками с бельем. Тогда возьмете приз – бонус-уровень.

Темница Султана.

1. Добро пожаловать в "дом отдыха" Джафара для воров и других мошенников.

2. Уничтожайте надоедливых летучих мышей заранее, чтобы они не попадали Вам в волосы.

3. Шипы! Аккуратней! Рассчитывайте точно свои шаги и прыжки и выполняйте их в ритм со скользящими шипами и

камнями. Не спешите!

4. И поосторожней рядом с качающимися разрушающими шарами-гирями.

5. Когда пройдете ряд гирь, раскачивающихся на цепях, и спуститесь по веревке вниз, вернитесь назад – там будет жизнь.

Волшебная Пещера.

1. Вам интересно, когда же Вы наконец выйдете из этой огромной пещеры с самыми красивыми сокровищами на всем свете... Самыми необычными, но и самыми опасными!

2. Остерегайтесь засад "вооруженных" и опасных статуй Шивы. Уничтожайте их, чтобы найти путь в другие части пещеры.

3. Вам понадобится вся Ваша сноровка, умение владеть мечом и скорость, чтобы преодолеть вооруженную мечами, четырехрукую Обезьяну Шиву.

4. Вы должны найти лампу Джина раньше, чем Вы сможете покинуть пещеру.

5. Уничтожайте грозные статуи обезьян для появления волшебных платформ.

6. Приз – бонус-уровень находится там, где падают камни.

Побег.

1. Сильные толчки сотрясают рушащийся и пылающий тоннель. Вы должны перепрыгнуть через горящую лаву. Для Вас настали горячие времена.

2. Бурлящий вулкан выплевывает горящие шары. Можете ли Вы спастись от них? От огненных камней можно только убегать, перепрыгнуть через них нельзя!

3. В коридоре, где по очереди катятся три камня, можно возвращаться назад и брать призы.

Полет на Ковре.

1. Умчитесь прочь на волшебном сверхскоростном ковре-самолете, и Вы спасетесь от пылающей волны кипящей лавы. Следуйте за пальцами Джина, указывающими Вам, как можно облететь огромные глыбы, закрывающие дорогу.

2. Старайтесь подбирать как можно больше спецпредметов и примочек. Четыре яблочные дольки дают одно дополнительное яблоко. Попытайтесь, также, ухватить Символы Джина и Аладдина.

Внутри Лампы.

1. Вам когда-нибудь было интересно, что внутри Волшебной Лампы? Теперь Вы узнаете!

2. Скатывайтесь по кольцам дыма, которые пускает Джин, отскакивайте, как пинг- понговый шарик, от его щелчка и летайте на воздушных шарах, но будьте осторожней.

3. Используя кнопку **C**, когда Алладин отталкивается от какой-нибудь пружинки, в некоторых местах можно брать жизни.

Во Дворце Султана.

1. Пусть фламинго продолжают кричать и не мешают Вам пересечь пруд с кувшинками. Не упадите в него!

2. Ковер-самолет – Ваш верный помощник! Летите на нем к террасе. Теперь Вы во Дворце Султана. Он полон стражей – идите на цыпочках.

3. Яго приготовил специально для Вас классный сюрприз, от которого у Вас закружится голова.

4. Огромные канаты приведут Вас наверх к пентхаузу Дворца Султана и к сборищу стражей, которые постоянно что-то едят.

5. Найдите секретную дверь, ведущую в Палаты Джафара, и не дайте Яго предупредить Джафара о вашем приходе.

6. Не забудьте освободить Абу.

7. Если при покупке жизней и "Continue" у Peddler"а, не хватило одной геммы, ее можно взять внизу, где находится спуск в подвал.

8. Чтобы убить попугая, нужно встать у него за спиной и швырять в него ябло-

ки, не забывая при этом рубить мечом привидения.

Дворец Джафара.

1. Вы близки к разгадке, ведь Вы у истока проблемы – у злодея Джафара! Его дворец полон разных ловушек, таких как шипящие полы, раскачивающиеся шары и прячущиеся стражи, которые сражаются, как львы.

2. Здесь очень важен точный расчет! Не спешите и не горячитесь – и Вы не проиграете!

Призовой Автомат Джина.

Джин не просто симпатичный парень, он еще и заправляет Призовым Автоматом. Вы можете попытать счастья и сыграть на автомате, когда в конце уровня у Вас есть один или несколько Символов Джина.

Количество Символов Джина это и есть то число раз, сколько Вы сможете сыграть на автомате.

1. Нажмите кнопку **A**, **B** или **C** для выбора случайного приза.

2. Когда у Вас больше не останется Символов Джина, призовой раунд закончится. Вот, что Вы сможете выиграть:

Картинка – Приз.

Драгоценность – 1 Драгоценность.

Яблоко – 5 Яблок.

Аладдин – 1 дополнительная попытка.

Джафар – потеря всех Символов Джина.

Призовой Раунд Абу.

1. Жизнь была бы совсем другой без веселого Абу! Он более любопытный, чем кошка, более упрямый, чем бык и более глупый, чем обезьяна (Стоп – он и есть обезьяна). Он настолько умен, что у него есть собственные призовые раунды, где он может собирать Драгоценности, Яблоки и дополнительные попытки.

2. Соберите Символ Абу на трех уровнях Аладдина. Тогда после того, как сыграете на Призовом Автомате Джина, Вы попадете на призовой раунд Абу.

3. Заставьте Абу бегать повсюду и подбирать спецпредметы, которые сыплются вокруг него. К сожалению, одновременно вниз летят кувшины и камни, стражи, бросающимися мечами, и прочие неприятности, которые осложняют жизнь веселой обезьянке. Если Абу не увернется хотя бы от одного удара – раунд заканчивается. Берегись, Абу!

Очки.

Флейта	150 очков
Сердце Джина	150 очков
Аладдин	150 очков
Драгоценность	150 очков
Символ Абу	150 очков
Символ Джина	250 очков
Яблочная Долька	150 очков
Летучие мыши	200 очков
Половина Жучка	1000 очков
Волшебная Лампа Джина	1000 очков

ALADDIN 2 (ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖАФАРА).

Управление.

A – прыжок, **B** – бросок яблока, **C** – "парашют", **A+UP** – залезть наверх.

Полезные советы и рекомендации.

1. Никогда не сражайтесь просто ради сражения. Если есть возможность – избегайте схватки.

2. Имейте в виду, что яблоки только оглушают врагов, причем на довольно непродолжительное время. Если вы будете медлить и не прыгнете врагу на голову – он поднимется и, скорее всего. Вам придется плохо.

3. Старайтесь использовать парашют по максимуму (особенно на многоярусных уровнях), это позволит Вам пролететь над некоторыми из своих врагов невредимым и не вступая в схватку. Это особенно полезно, если в момент полета под Вами находятся назойливые лучники с их "самонаводящимися" стрелами.

4. Лучшая тактика против лучника, если он уже выстрелил – подпрыгнуть, когда стрела пролетела полпути, или отойти назад. Это особенно важно на уровнях, где лучники размещены около лестниц или небольших платформ. Лучший вариант – спрыгнуть, если стрела уже летит, дать ей упасть, а потом быстро забраться на платформу и бросить яблоко.

5. Активно используйте всевозможные "вращающиеся столбики", торчащие из стен штыри и "батуты" на стенах. Это даст возможность совершить более длинный и высокий прыжок.

6. Не покупайтесь на обманки, вроде расположенных в видимой части обрыва, алмазов. Скорее всего, добытые Вами алмазы станут последними: Вы просто улетите вниз и на этом все закончится.

7. Не бойтесь идти на контакт с боссами. Как правило, они страшны только на первый взгляд и в дальнем бою. Старайтесь найти ту самую точку, находясь в которой, Вы сможете забрасывать их яблоками, при этом практически не получая никакого урона. Как только кончатся яблоки – прыгайте им на голову.

8. Будьте осторожны со всем, что двигается. Лучше всего, встречать все предметы в прыжке, тогда Вы приземлитесь на них сверху и узнаете, что там внутри.

9. Опасайтесь птиц и прочих мешающих существ. Если у Вас нет оружия против них (например, в пещере), то старайтесь избежать столкновения и уворачивайтесь. Зато, если у Вас есть яблоки – смело кидайте в них и они будут повержены.

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Советы по прохождению начальных уровней.

ROUND 1: ROOKIE TOWN Убедитесь, что получили, по крайней мере, одну Накидку (Cape), два Браслета (Bracelet) и две Волшебные Трости (Wizard Cane). Вы будете нуждаться в них позже. Если Вы хотите сделать игру проще, наденьте Браслет.

СКРЫТЫЙ ПОДУРОВЕНЬ: Вы обнаружите скрытый уровень рядом с Пальмой, в направлении третьего сундука – подпрыгните и провалитесь через блоки. Имеются два выхода из скрытого уровня, и Вы найдете их так же, как и вход – прыгая и разбивая блоки, попадающиеся на Вашем пути.

ROUND 2:THE PRAIRIE Убедитесь, что в конце этого уровня получили два Pedicopter'а. Вам необходимо поупражняться в их использовании. Они пригодятся Вам позже.

СКРЫТЫЙ ПОДУРОВЕНЬ: Вы найдете скрытый уровень после того, как пройдете посаженного в клетку Ястреба. Прыгните в Balloon Pyramid и найдете вход. Выходами со скрытого уровня являются все пути на верхней правой стороне уровня.

ROUND 3: THE SPLASHY SEA Это хороший уровень для проверки мастерства в использовании Pedicopter'а. Летите вперед между взрывающимися пузырями и сундуками, не прикасаясь ни к чему, за исключением денег, или Вы потеряете Pedicopter. На этом уровне Вы сможете получать большее количество Волшебных тростей. Тут нет никаких скрытых подуровней.

ROUND 4: SCORPION DESERT Здесь нет никаких магазинов или скрытых подуровней. Это тоже хороший уровень для тренировки в использовании Pedicopter. Кстати, на этом уровне имеется много денег, спрятанных выше Вас.

ROUND 5: PYRAMID На этом уровне Вы обнаружите Token'ы в некоторых ящиках с сокровищами. Убедитесь, что прихватили один из них, перед тем, как

доберетесь до Принцессы.

ANIMANIACS

Советы.

1. Yakko единственный маньяк, который может двигать ящики, он может также толкать их. Попытайтесь раздвинуть два соседних ящика и заполнить пустоту справа от них.

2. Чтобы пересечь мост, необходимо вскрыть detonator в верхнем левом углу.

3. Поосторожней с прожекторами. Они могут исчезнуть в любой момент, и под Вами окажется сплошная темень!

4. Вам незачем убивать Ralph'а, чтобы двинуться дальше. Дайте ему как следует по башке, используя Yakko's Paddle Ball, и смело вперед.

5. У Вас проблемы с преодолением препятствий? Вос-пользуйтесь любимым приемом Dot с игривым названием Kiss (поцелуй). И проблемы как корова языком слизнет.

ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS

Совет.

Обыскав деревню, аквариум (Aquarium) и лагери римлян (Totorum camps), отправляйтесь в верхний правый угол леса Gaulish, чтобы запустить огненную торпеду в лагерь Laudanum.

Предметы, которые стоит найти.

* Коричневый сундук (BROWN CHEST) – в нем припрятаны маленькие золотые монеты или экстра-жизнь.

* Красный сундук (RED CHEST) – содержит большие золотые монеты высокой стоимости.

* Зеленый сундук (GREEN CHEST) – содержит восстанавливающую энергию пищу.

* Еда (FOOD) – подбор этого символа увеличивает количество призовых пунктов.

* Волшебное снадобье (MAGIC POTION) – поддерживает и увеличивает силу Asterix'а.

* Жареный поросенок (ROAST BOAR) – необходим для увеличения силы Obelix'а.

BEYOND OASIS (STORY OF THOR (THE): A SUCCESSOR OF THE LIGHT)

Почему игра называется "История Тора" – полная тайна, может потому что звучит лучше, чем "История Али".

Вы играете роль Принца Али, бегающего по скроллирующему экрану и пытающегося разыскать четырех магических духов нарукавника. С самого начала Вы будете потрясены прекрасной анимацией. Наш принц в смешных штанишках движется очень пластично и свободно, бегает, прыгает, ползает. А как смачно шлепается он в воду!

Вообще, Али не очень разговорчив. Он просто не говорит ни одного слова, а общается с людьми как бы наталкиваясь на них и получая письменные послания. Но Али им ничего не отвечает. Но это ничуть не влияет на качество этой прекрасной ролевой экшен адвентюры!

В самом начале Али натыкается на группу бандитов в деревне вблизи его родного замка. Несколько молниеносных ударов кинжалом, и только покойнички кругом летят! Чем дольше Вы продвигаетесь в игре, тем круче и опаснее становятся Ваши враги – копьеносцы, гиганты, зомби, крылатые демоны и прочая нечисть!

По ходу игры Вы подбираете различное оружие: луки, арбалеты, бомбы, мечи. Вы можете практически определить какое оружие лучше против соперника. Это просто потрясающе: сражаться с прекрасно нарисованными врагами, слышать их страдающие стоны, когда их энергия падает до нуля. Очень смешно, когда враги крушат друг друга зажигательными бомбами или ударами мечей. Но и Вам необходимо следить за своим

индикатором (hit points bar). Его уровень легко поднять – полакомитесь собранной пищей из своих запасов. А другая пища восстанавливает магическую силу.

Первый из четырех духов – водяная нимфа – появится после водного заклинания. Она может замораживать врагов своими пузырьками, лечить Вас, превращаться в Торнадо. Затем Вы обнаружите огненного демона, который любит крушить врагов, обжигать их огненным дыханием, вызывать впечатляющие взрывы, разнося "дружков" в клочья. Духи особенно полезны против самых сильных врагов: гигантского паука, огнедышащего черепа и гигантского чудища-змея. Но духи с Вами, и нечего бояться.

Конечно, это ролевая экшен адвентюра, но очень высокого уровня сложности. Но как любая адвентюра, она насыщена собиранием предметов, ключей, поиском выключателей, сдвигающих скалы – много ума не требуется, но схватки с врагами все компенсируют, и игра захватывает Вас надолго.

Продукты.

Когда Вы убиваете врагов, то после некоторых остаются кое-какие продукты. Подбирайте их, они очень пригодятся Вам.

Bread (хлеб). Восстанавливает четверть Ваших ударных очков (Hit Points).

Fish (рыба). Восстанавливает половину ударных очков.

Meat (мясо). Восстанавливает три четверти ударных очков.

Joint (окорок). Восстанавливает полностью ударные очки.

Lemon (лимон). Восстанавливает четверть очков магических заклинаний.

Apple (яблоко). Восстанавливает половину магических очков.

Fruit (фрукты). Восстанавливает три четверти магических очков.

Grapes (виноград). Максимум магических очков.

Cabbage (капуста). Восстанавливает половину Ваших ударных и магических очков.

Оружие.

Кроме пищи Вы будете находить и оружие, используйте его разумно, с учетом врага и наличия боеприпасов.

Dagger (кинжал). С этим оружием Вы начинаете игру. Оно не очень мощное, но зато и использовать можно неограниченное число раз.

Sword (меч). Он подлиней, чем кинжал, но после 20 ударов Вы его лишаетесь.

Broadsword (меч с широким лезвием). Он более мощный, чем обычный меч, можно использовать 30 раз.

Bow (лук). Отлично поражает врагов на расстоянии, но у Вас только 5 стрел.

Fire bow (огненный лук). Стреляет огненными стрелами – мгновенно убивает большинство врагов.

Bomb (бомба). Бросьте ее во врага, и она взорвется. Вы можете подобрать очень мощные бомбы. Это ролевая адвентюра очень высокого уровня. Как любая адвентюра, она насыщена путешествиями, схватками с врагами, собиранием предметов, ключей и т.д. Игра захватит Вас надолго.

Специальные приемы.

Grand Spin: Нажать и удерживать **B**, вращать ключ направлений по часовой стрелке, отпустить **B**.

Flip Slash: Нажать и удерживать B, нажать FORWARD, BACK, FORWARD, отпустить B.

Flash Stab: FORWARD, FORWARD, FORWARD, B.

XTriple Flip (с кинжалом Ali):

* Для 1 удара, нажмите UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, DOWN, UP, B.

* Для 2 ударов, нажмите UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, DOWN, UP, B, B.

* Для 3 ударов, нажмите UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, DOWN, UP, B, B, B.

XSword Barrage (с любым мечом): Нажмите UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, DOWN, UP, B.

Обратите внимание: При нажатии кнопок учитывайте направление, в котором Вы смотрите.

Полезные советы.

Бесконечный Omega Sword. Уничтожьте до сотни монстров, включая боссов в подземной усыпальнице в лесу.

После того, как Вы сойдете с корабля, Вы войдете в пещеру. Если Вы взорвете небольшой кирпич под водопадом, то получите арбалет. Он поможет Вам победить каменного стража.

В храме, где Dyto, надо несколько раз войти и выйти. Вы получите мечи.

Если Вы вошли в пещеру, где стоит человек в черном, то наверняка заметили водопад, который сталкивает Вас с обрыва. Если Вы сможете устоять на красном камне, то сможете достать Elixir.

Elixir можно найти также и в другой пещере, если Вы собьете тролля с валуна.

В замке, где восседают король с королевой, Вы сможете найти до пятидесяти мечей.

BONKERS

Общая характеристика игры

Для того, чтобы начать играть, Вам достаточно указать на плакат с призывом разыскать одного из преступников. Если уровень Вам надоел, Вы всегда можете вернуться назад и начать другой. Так игра дольше не будет надоедать.

Что же за дела Вам предстоит раскрыть?

Harry The Handbag

В этой игре Вам предстоит защитить музей от воришек, пытающихся стащить драгоценности на колоннах. Они появляются вдали и приближаются к Вам, используя колонны в качестве прикрытия. Вы можете двигаться только влево или вправо, и должны застрелить всех бандитов до того, как кончится время.

The Rat

Вы двигаетесь внизу экрана, бросая вверх кирпичи, чтобы построить стену. Вам противостоит пушка, которая стреляет ядрами, старыми покрышками, и прочими предметами со свалки. От Вас потребуется умение метко кидать кирпичи и точно прыгать.

Mr.Big

Здесь Вы оказываетесь на огромном складе. Вам надо найти в ящиках части одной фотографии. Вы способны двигаться в восьми направлениях и разбивать ящики. Внутри, помимо частей фотографии, могут находится различные Power-Up'ы. Сами ящики можно швырять в бандитов. Правда, это помогает только на легких уровнях, а потом врагов будет слишком много для таких бросков.

Ma Tow Truck

Здесь Вы выезжаете на улицы города на своей полицейской машине. Вы вооружены по последнему слову техники – маслоразбрызгивающим устройством и жвачным пистолетом. С помощью масла Вы можете заставить врагов завертеться на одном месте, а жевательная резинка намертво приклеит преступников к дороге. Пополнить запасы оружия можно у пролетающих мимо вертолетов.

BRUTAL: PAWS OF FURY

Приемы персонажей.

Функции кнопок и их обозначения.

Вверх (Up) – **U**
Вниз (Down) – **D**
Вперед (Forward) – **F**
Назад (Back) – **B**
Вниз и назад – **DB**
Вниз и вперед – **DF**
Вверх и назад – **UB**
Вверх и вперед – **UF**
Слабый удар (Light Blow, кнопка A) – **LB**

Средний удар (Medium Blow, кнопка B) – **MB**

Тяжелый удар (Hard Blow, кнопка C) – **HB**

Удерживать кнопку нажатой две секунды – *

Выполнять, удерживая кнопку нажатой – **()**

Персонажи.

КРОЛИК КУН-ФУ (KUNG FU BUNNY)

Когда добрые монахи приняли его в монастырь, Кролик Кун-Фу дал обет не прибегать к насилию. Но теперь оказалось, что монастырю очень нужны деньги, и он надеется завоевать порядочный приз, чтобы выручить своих братьев.

Специальные приемы:

Taunt ("раздражающий" прием) – LB + MB

Flash Kick – MB* + (HB, HB)

Double Flash Kick – B, B, HB, B, D

Scissors Kick – MB + HB

Приемы "ката":

Dance of Death – LB*, LB, LB

Iron Fist – HB*, HB, HB

Devil's Kiss – LB + HB*

ГЕПАРД ТАЙ (TAI CHEETAH)

Какой бы прием ни проводил Гепард Тай, всегда кажется, что его противнику настает конец (если только это не его ученик Койот Кендо). Сейчас Гепард Тай снова решил участвовать в турнире, чтобы проверить, не отклонился ли его ученик от основ его духовного учения.

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Fire Kick – MB*, MB, MB

Fire Run – B*, D, F, LB, LB

Fire Punch – HB* + F

КОЙОТ КЕНДО (KENDO COYOTE)

Койот Кендо стал одним из самых знаменитых в мире мастеров единоборств. Популярность его необыкновенна, а когда он в последний раз проигрывал – уже никто не помнит. Конечно, ему нужна новая победа для поддержки репутации.

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Slam Punch – B, F, B, F

Cannon Ball – F, D, B, MB, MB

Spinball – DB*, B, U

Headbutt – MB + HB

ЛИСА РОКСИ (FOXY ROXY)

Лиса Рокси посвятила жизнь облегчению участи брошенных детенышей – таких же, какой была она сама. Вдалеке от шумных битв и восторженных поклонников ее таланта проходит ее вторая жизнь. Но турнир – это то место, где она чувствует себя "в своей тарелке".

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Whiplash Kick – MB + HB

Rolling Sweep – D* + (LB, LB)

Spin Attack – B, B, HB

Приемы "ката":

Kuntao Kata – LB*, MB + HB

Penjat Silat Mind Throw – LB + HB*, LB, MB, HB

Call of the Lotus – HB*, HB, HB

КРЫСА РЭЙ (RHEI RAT)

Для Крысы Рэя схватка – это сама жизнь. При этом слава победителя и прочие мелочи его не волнуют. Он идет на бой просто ради того, чтобы встретиться лицом к лицу с соперником.

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Batter & Blow – MB + HB*

Frenzy – F + (MB, HB, HB)

K.O.Punch – LB + MB + HB

Face Pull – D*, MB + HB

ЛЕВ КНЯЗЬ (PRINCE LEON)

У Льва Князя – королевская жизнь! Для него честь и уважение – это все. Он идет на турнир в надежде победить Гепарда Тай и Койота Кендо и вернуть себе ту часть достоинства, которой они его лишили.

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Bite – MB + HB

Swim – B, D, F, F

Roar – D*, F, F

Power Cord – MB* + (D, B, F), MB + HB

МЕДВЕДЬ ИВАН (IVAN THE BEAR)

Медведя Ивана никто никогда не учил боевым единоборствам, зато он несколько лет прослужил в Русской Армии. Иван хочет на этом турнире подвергнуть свою сказочную силу окончательной проверке.

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Earth Quake – D, B, D, D

Big Belly – B, B, D, D, B, B

Приемы "ката":

Strengh of the North – LB*, MB, MB

Rage of the World – MB + HB*, LB + HB

Jab Al Nar – HB*, LB, LB

ПАНТЕРА (THE PANTHA)

Несмотря на несомненный талант Пантеры, Дэли-Лама опасается, что ее непонятное происхождение отрицательно повлияло на ее умственные и моральные качества. Конечно, Пантера будет участвовать в турнире, однако не приведут ли ее манеры к катастрофическим последствиям?

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Fireball – B, D, F

Drain – D*, LB, LB, LB Bag – MB + HB

КРОКОДИЛ КАРАТЕ (KARATE CROC)

Когда-то Крокодил Карате был выдающимся бойцом. Но с годами он стал жутко грубым и коварным. И хотя Дэли-Лама не посылал этому грубияну приглашения, Крокодил все же полон решимости появиться на турнире...

Специальные приемы:

Taunt – MB + MB

Tail Whip – F + MB + HB

Torpedo Attack – D* + (LB, MB, HB)

Flying Tail Whip – DB*, F* + (MB + HB)

ДЭЛИ-ЛАМА (THE DALI LAMA)

Дэли-Лама – это сочетание высших достоинств силы и духа. Он с нетерпением ожидает прибытия бойцов, приглашенных на турнир, чтобы найти среди них самого достойного носить "Небесный пояс".

Специальные приемы:

Taunt – LB + MB

Head Butt – MB + HB

Smoke – B + LB + MB + HB

Приемы "ката":

Apocalipse – LB*, B*, HB*

Mind of the Gods – LB + B + HB*, B, B, B

BUBBA'N'STIX

Секретное место.

Когда Вы запускаете эту игру, то оказываетесь на этапе под названием "Чужой лес", и в самом начале за Вами идет дерево и смотрит на Вас. Если Вы повернетесь, то дерево остановится и закроет глаза.

Чтобы попасть в секретное место, нужно повернуться к дереву, бросить в него дубинку и тут же повернуться обратно. Дубинка начнет бить дерево, и вскоре оно взорвется. После этого быстро бегите влево и собирайте все, что попадется.

BUBSY II

Магазин подарков в "АМАЗАТОРИУМЕ".

Как и во всяком хорошем парке развлечений, Вы здесь можете покупать сувениры. Но в лавках принимают не наличные деньги, а торговые карточки (Trading Cards), которые Бабси собирает на каждом уровне. Завершив какой-либо уровень, посетите магазин подарков (Gift Shop) и приобретите несколько источников энергии.

Метки середины уровня.

На каждом уровне ищите гигантские восклицательные знаки (!). Это метки середины уровня (Mid-Level Markers). Когда

Бабси забирает такой знак, Вы можете возобновлять прохождение уровня с этой точки.

Переносня нора.

Обследуя какой-либо уровень, отыщите и заберите "переносную нору" (Portable Hole), либо приобретите его в магазине подарков. Задействовав "переносную нору", Бабси перескакивает на другой уровень, а потом возвращается. Однако в некоторой точке он, чтобы завершить игру, должен будет задействовать каждую из "меток концов уровней" (End Level Marker).

Водолазный костюм.

Как известно, коты ненавидят воду, тем не менее, чтобы пройти некоторые уровни, Бабси должен плавать. Получив водолазный костюм (Diving Suit), Бабси может дышать под водой.

Подсказка.

На уровнях "Воздушные войны" (Air Wars) и "Космические пираты" (Space Pirates) водолазным костюмом пользоваться нельзя.

Мощные бомбы.

Одна из важных задач в этой игре – собирать "марблы". Пустив в ход мощную бомбу (Smart Bomb), Бабси может превратить в "марблы" всех злобных прислужников Ойнкера, которые появляются на экране, и забрать их.

"Шаровое ружье" (Nerf Ballzooka).

Готовься, целься, пли! Из этого ружья Бабси стреляет во врагов "нервными шарами" (Nerf Balls). Если он попадает, то этот персонаж превращается в "торговую карточку", которую Бабси может забрать. А чем больше карточек он заберет, тем больше полезных вещей сможет купить.

Торговые карточки.

Пользуйтесь "шаровым ружьем" для того, чтобы превращать врагов в "торговые карточки" или чтобы получить "супер-марбл" в специальной призовой игре "Liquid Lunacy".

Повязка (Patch Up).

Если Вы находите этот огромный бинт, то к Бабси возвращается вся его сила. Чтобы знать, много ли сил осталось у Бабси, следите за правым верхним углом экрана. Если Бабси нанесено повреждение, то он теряет силу, если же его сила иссякает, то он теряет жизнь (как и всякий порядочный кот, Бабси начинает игру с 9 жизнями; он также может зарабатывать дополнительные жизни во время игры).

Сумка с "МАРБЛАМИ" (Bag of Marbles).

Найдя ее, Бабси зарабатывает дополнительные очки.

Ящики с "МАРБЛАМИ" (Marble Crates).

Но еще лучше забрать себе огромный ящик с "марблами". Каждый такой ящик приносит Бабси уйму очков.

Теннисные майки (T-Shirts).

Ищите их на всех уровнях. Каждая майка дает дополнительные жизни – столько жизней, какой номер на ней написан.

Продолжение игры.

Если найдете гигантскую стрелу, то заработаете продолжение игры (Continue).

Мини-игры.

Обнаруживая на разных уровнях секретные двери, Бабси может входить в них, чтобы сыграть в одну из 3-х мини-игр: "Frogapult", "Armadillo" и "Liquid Lunacy". В этих забавных играх Вы зарабатываете премиальные очки.

Борьба с препятствиями и негодями.

Ведя Бабси по уровням игры, берегите его от огня. Дотрагиваясь до пламени, от теряет энергию, а может потерять и жизнь.

Следите также, чтобы он не провалился в ямы, не утонул в воде, не напоролся на гигантские шипы и не упал с вы-

соты (без парашюта).

Чтобы пройти в дверь, встаньте перед ней и нажмите **UP** на ключе направлений. Бабси перенесется на другой участок или уровень. Каждая дверь переносит Бабси в одно определенное место.

В Египте остарегайтесь многих опасностей! Обнаружив "Переключающих львов" (Lion Switches), используйте их, чтобы открыть проходы. На других уровнях Переключатели больше всего похожи на... переключатели.

Пусть Бабси задействует гигантские "марблы" ("метки концов уровней") и забирает все появляющиеся "марблы" обычного размера. Каждый "марбл" увеличивает сумму Ваших очков.

Закончив уровень и посетив магазин подарков, Вы возвращаетесь в "вестибюль", где можете выбрать для Бабси следующий мир. Наступите на соответствующее черное отверстие, нажмите **UP** на ключе направлений – и Вы отправитесь в новое увлекательное путешествие!

Прежде чем добраться до Босса (Ойнкера Хэмма) в конце игры, Вы должны пройти все Миры. Когда Вы выполните эту задачу, откроются двери к Боссу. Встаньте на "отверстие телепортации" – и отправитесь на финальную схватку.

CASTLE OF ILLUSION (MICKEY MOUSE IN CASTLE OF ILLUSION)

Секретные проходы.

В этой игре несколько скрытых проходов.

Уровень 1-1: Чтобы найти серетный проход первого уровня, спрыгните со второго выступа сбоку и идите в подземелье. Первый проход слева имеет ложную стену, которую Микки может пройти. В конце прохода имеется ряд бонусов.

Уровень 1-2: Идите к утесу, с помощью веревки спускайтесь с левой стороны, пока не встретится подходящая площадка, и Вы получите десять яблок!

Уровень 1-4: Запрыгните в дупло у пятого дерева и пройдите налево через камни, чтобы найти комнату с мышью и двумя звездами.

Уровень 3-1: Это точно такой же проход как на уровне 1-1, только найдите его прежде, чем Вы уйдете в подземелье. Действуйте точно также, как на уровне 1-1, и Вы найдете другую ложную стенку и комнату за ней.

Уровень 4-3: Когда Вы находите чашку чая, прыгните в нее и поплавайте. Здесь Вы найдете все типы power-up'ов. Следите за кусочками сахара!

CHESS

**** Описание игры.***

После того, как Вы поставили картридж на свою приставку, после небольшой заставки начнется демонстрационная партия. Чтобы ее прервать, достаточно просто нажать **START**, после чего Вы попадаете в Главное меню программы. Его основные пункты перечислены ниже, а здесь стоит сделать замечание, что для переключения между вариантами достаточно поставить курсор-строку на интересующий параметр и нажать **A**. Меню выполнено на английском языке, поэтому не лишним будет дать перевод.

1. OPPONENTS (ПРОТИВНИКИ)

1.1 Human – SEGA (Человек – СЕГА)

1.2 SEGA – Human (СЕГА – Человек) При этом доска автоматически переворачивается и белые фигуры (а, соответственно, и право хода) переходит к приставке.

1.3 SEGA – SEGA (СЕГА – СЕГА)

1.4 Human – Human (Человек – Человек)

2. LEVEL (УРОВЕНЬ)

2.1 Реализовано 12 уровней игры от "новичка" до "гроссмейстера".

Уровни игры управляются:

Уровень	Макс. глубина просмотра хода	Количество	За время (мин.)
1	1	60	3

2	1	60	3
3	1	60	3
4	1	60	3
5	2	60	3
6	3	60	10
7	4	60	20
8	5	60	30
9	7	60	45
10	7	60	60
11	7	60	120
12	7	60	240

Уровни 1-3 дополнительно упрощены за счет неоптимальных цен фигур, то есть Ваш электронный оппонент, не раздумывая, меняет ферзя на слона и т.п. В дебюте партии используется библиотека хода фигур – более 10000 дебютов. Для уменьшения объёма кода используется алгоритм оптимизации записей хода фигур. Но, все равно, как видно из таблицы, время, необходимоена обдумывание увеличивается от уровня к уровню, что обусловлено производительностью процессора (все-таки "Sega" это же не "Pentium-4").

3. BOARD DESIGN (ДИЗАЙН ДОСКИ)

3.1 2D При этом выборе доска и фигуры отображаются плоско (двухмерно), но становятся доступными пункты 5 и 6.

3.2 3D При этом выборе доска и фигуры отображаются объемно (трехмерно), но пункты 5 и 6 недоступны.

4. FLIP BOARD (ПОВОРОТ ДОСКИ)

4.1 White down (Белые внизу)

4.2 Black down (Черные внизу) При этом Вы просто перевернете доску и сохраните контроль над фигурами, выбранными согласно пункта 1.

5. CAPTURED PIECES (ВЗЯТЫЕ ФИГУРЫ) (On/Off) Данный пункт включает и выключает дополнительное окно, в котором будут показываться фигуры, взятые соперниками за время партии. Работает только для доски 2D!!!

6. LABEL BOARD (КООРДИНАТЫ НА ДОСКЕ) (On/Off) Данный пункт включает и выключает координаты доски: буквенные по горизонтальной грани и цифровые по вертикальной. Работает только для доски 2D!!!

7. SOUND (ЗВУК)

7.1 Full (Полный) Включает звук при ходе противника и музыкальное сопровождение партии.

7.2 Off (Выключено) Игра без звука

7.3 Partitial (Частичный) Игра только со звуком хода противника, но без музыкального сопровождения.

8. ANIMATION (АНИМАЦИЯ)

8.1 Off (Выключено) Отключает имитацию передвижения при ходе фигуры. Фигура моментально перемещается с исходной позиции на позицию хода.

8.2 Slow (Медленно)

8.3 Medium (Средне)

8.4 Fast (Быстро) Данные пункты регулируют скорость перемещения фигуры по доске при имитации хода фигуры. Ниже в меню расположены 4 кнопки, которые тоже играют важную роль в управлении игрой.

1. NEW (НОВЫЙ) При активации начинается новая партия, вне зависимости от того, вошли ли Вы в меню перед игрой, или во время партии. Будьте осторожны!!!

2. CONTINUE (ПРОДОЛЖЕНИЕ) При активации Вы продолжите текущую партию, если вышли в меню из нее. Кроме того, эта кнопка будет активна и при первом старте меню после установки картриджа при условии установки на плате картриджа элемента питания типа CR-2032 (литиевая "таблетка" 3V). Только, пожалуйста, устанавливайте батарейку правильно: стороной "+" – вверх, иначе велика возможность порчи картриджа.

3. CUSTOM (НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ) При активации Вам предоставляется возможность построить на доске игровую позицию. Это очень удобно для самостоятельного составления шахматных этюдов или для решения уже составленных шахматных задач. Назначение кнопок в

данном режиме будет рассмотрено ниже.

4. ABOUT (О ПРОДУКТЕ) Теперь – непосредственно о том, что Вас ожидает в процессе игры. Само собой, описывать шахматные фигуры и доску вряд ли стоит, а если для Вас это все-таки необходимо, то Вы определенно читаете не ту книгу. Продукт рассчитан на людей, по крайней мере, знакомых с правилами игры и т.п.

Лучше остановиться на некоторых моментах, которые могут Вам помочь быстрее ориентироваться в игре. Если курсор находится на нижней горизонтали (где в самом начале стоят фигуры, как правило – белые) и Вы нажмете **DOWN**, то окажетесь в дополнительном меню, состоящем из трех кнопок:

1. ((ВОЗВРАТ) – при активации отменяет Ваш последний ход. Если противник после Вашего ошибочного хода успел сделать свой, то он также будет отменен.

2. MENU (МЕНЮ) – при активации включает главное меню.

3. ? (ПОДСКАЗКА) – при активации подсказывает Вам следующий ход. Здесь необходимо учитывать, что уровень подсказки соответствует уровню сложности, так что не думайте, что на первых двух-трех уровнях Вам дадут дельный совет.

Если Вы, находясь на правой вертикали, нажмете **RIGHT**, то попадете в нотацию, где сможете просмотреть все ходу, сделанные Вами и противником. Как Вы уже догадались, посмотрев рисунки, она присутствует только на доске 2D.

Для возвращения обратно на доску из дополнительного меню необходимо нажать **UP**, а для возвращения из нотации **LEFT**.

После всего вышеописанного возникает естественный вопрос: а как же, собственно, играть?

Очень просто – Вы устанавливаете курсор на интересующую Вас фигуру, нажимаете **A**, фигура при этом слегка поднимается, и Вы перемещаете ее на любое место, на которое она может попасть после хода по правилам. Если Вы ошибетесь, Вас поправят. Так что, хода против правил сделать не удастся.

Кроме простой игры, хочется немного подробней рассказать о возможностях продукта в области шахматной композиции. Эти возможности реализованы через кнопку CUSTOM главного меню. Нажав ее, Вы попадаете на вроде бы обычную доску, отличительной особенностью которой является измененное дополнительное меню и отсутствие нотации.

Обновленное дополнительное меню состоит из двух кнопок:

1. GO (НАЧАЛО ИГРЫ) – при активации Вы начинаете играть в той позиции, которая в данный момент находится на доске.

2. CLEAR (ОЧИСТИТЬ ДОСКУ) – при активации с доски будут убраны и размещены в таблице фигур все пешки и фигуры. На доске останутся только два короля, убирать которых просто бессмысленно. Самая хорошая тактика в этом режиме: сначала очистить доску, поставить королей в нужные места, а затем, расставлять все необходимые фигуры.

Если Вы решили создать свою композицию, при данном варианте Вам не будет мешать нагромождение фигур, а что касается задач, то основная их масса включает в себя не более 10 фигур с обеих сторон.

CHIKI CHIKI BOYS (MEGA TWINS)

Выбор главного героя.

Одновременно нажмите **A + B + C**.

COLUMNS
COLUMNS 2 (только для Mega Drive 2)
COLUMNS 3

Дополнительные Волшебные драгоценные камни. (для "Columns")

Есть хитрый прием, позволяющий по-

лучить второй волшебный драгоценный камень. Чтобы сделать это, Вы должны выполнить определенные условия. Соберите один ряд нормальных драгоценных камней, размещенных друг над другом почти до верхней части игрового поля. Необходимо иметь пространство по вертикали только для двух из трех драгоценных камней в следующем блоке, появляющемся на экране. Следите за сообщением "Next Block", возникающим на экране. Когда Вы увидите, что следующим должен появиться блок с волшебным драгоценным камнем, приготовитесь быстро перемещать его в верхнюю часть подготовленного ряда. После того, как волшебный драгоценный камень устранит коснувшиеся его цветные драгоценные камни, все оставшиеся драгоценные камни опустятся, а один волшебный драгоценный камень останется на экране. Этот волшебный камень упадет и устранит другую группу цветных драгоценных камней!

Дополнительные очки. (для "Columns")

Чтобы быстро получить 10,000 премиальных очков, оставьте один вертикальный столбец полностью пустым в нижней части игрового поля. Когда Вы получите блок волшебных драгоценных камней, установите его так, чтобы он заполнил пустой столбец полностью.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Разнообразные советы по игре.

* **A+B+C** – крутить крестик в разные стороны.

* Если Вы не будете беспокоить утку долгое время, то увидите интересную сцену.

* Если проползти сквозь стену, Вы найдете взрывчатку.

* Когда Даффи обстреляет соперника из "жевательного" пистолета (bubble gun), то тот завязнет в тянущейся резинке. Постарайтесь как следует облялапать его, а то он может удрать.

* Такие power-ups, как tree-way bulles убивают врагов наповал.

Секретный режим.

Нажмите **START**, поставьте на ALTER DIFFICULTY, нажмите **A + B + C**. Курсором водите вверх – вниз до появления голосовой команды.

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Небесполезные советы.

* Летая, старайтесь подниматься повыше – там можно наловить power-up'ов, дополнительные жизни и подзарядиться в плане вооружения.

* Следите за тенями падающих обломков, тогда Вы сможете отклониться от их ударов.

* Старайтесь нанести максимальный вред своим врагам с некоторого расстояния, а уж затем вступать в ближний бой.

* Резкий прыжок и затем удар вниз по диагонали наносит наибольший урон.

* Враги могут окружить Вас, и тогда придется худо, поэтому не затягивайте разборки с ними.

* Когда будете сражаться с Elite, старайтесь летать над этим монстром и наносить удары сверху вниз.

DESERT DEMOLITION (ROAD RUNNER)

Общее описание игры.

Если Вы любите Wile E Coyote, то обрадуетесь узнав, что в новой игре Sega дает Вам еще одну возможность наконец-то схватить Road Runner`a, зажарить на шампуре и разделаться раз и навсегда! Уж слишком долго он портит нервы в мультипликашках! Этот платформер, выполненный в жанре мультипликации, заметно отличается от обычных платформенных игр.

Цель игры понятна – поймать Road Runner`a. Просто не правда ли? Но дело в том, что большую часть времени придет-

ся потратить на то, чтобы избежать ловушек и опасностей, котрые Вы сами себе создали! Ирония судьбы – ничего не поделаешь.

Ключевым для каждого уровня является время, его всегда будет не хватать! А ведь нужно ползком, бегом и прыжками пробираться мимо Spikes (шипастых призм), колючей проволоки, гигантских катапульт, огромных пушек, пылающих канатов и кучи других дьявольских устройств. Стоит попасть в любую из этих ловушек и от Вашей энергии может ничего не остаться.

Иногда Вам удастся увидеть мельком RR, но лучше всего проигнорировать его и сконцентрироваться на том, чтобы в целости и сохранности добраться до конца уровня.

Лимит времени очень жесток, но есть возможность иногда подобрать power-ups, которые помогут Вам продлить лимит времени. Есть также power-ups дающие дополнительную энергию и премиальные очки, а также кое-что еще, что поможет Вам преодолеть все препятствия и преграды.

Wile E очень легко управлять, он не только может прыгать через препятствия, "запускать" себя словно ракетку через весь экран и мчаться быстрее чем сам Липфорд Кристи (нажравшись стероидов!). Он может также "утилизировать" различные ловушки, западни и объекты, которые попадутся по ходу игры. Например, если он обнаружит ящик Acme, то запрыгнув внутрь найдет специальный объект, который поможет ему безопасно преодолеть следующее препятствие. И поскольку Wile E уж очень умный парень, то может заложить динамит, чтобы взорвать скалы, возникающие на его пути, забраться в ствол пушки и выстрелить "собой" в стратосферу!

Игру очень оживляют различные находки в ящиках Acme, находящиеся на разных уровнях. Среди этих подчас странных и удивительных объектов есть "ракетные" коньки, пружинные ботинки и даже летательный костюм, который можно одеть и летать по уровню. Без них игра много бы потеряла, а они, кстати, прекрасно выглядят в мультипликации. Персонажи выглядят превосходно, анимация отличная, мультипликация отлично отображает чувства героев игры. И когда Wile E поворачивается к Вам лицом, оказавшись в сложной ситуации, то отчаяние явно выражено на его лице. Знаменитые мультипликационные колокольчики, отличное музыкальное сопровождение, динамичное и яркое, соответствующее духу погони. Так что, если Вы любите Road Runner`a в мультиках, то эта игра для Вас.

Несколько советов.

* Может это звучит немного странно, но никогда не преследуйте Road Runner`a! Вместо этого просто сконцентрируйтесь на том, чтобы "в одном куске" добраться до конца уровня (пока не закончится время).

* Найдете ящик АКМЕ – смело прыгайте внутрь – там Вас ждет специальное устройство.

* Соберете маленькие флажки – получите столько очков, что даже не мечтали.

* Маленькая икона с цветным зигзагом позволит Wile E набрать такую скорость, что и RR не уйдет!

* У Вас осталось мало времени? Найдете power-up (часики) – дополнительное время.

DONKEY KONG 99

Управление.

A – поднять и сразу бросить бочку с взрывчаткой (TNT). Если удерживать эту кнопку, герой будет держать бочку, при этом можно двигаться. Как только отпустите кнопку, он бросит бочку.

C – прыжок, либо вылет из бочки;

START – пауза.

Советы по прохождению игры.

1. Старайтесь, перед тем, как прыгать на противника, посмотреть на его движение и выбрать лучший момент для атаки. Если в поле зрения есть бочка с взрывчаткой, предпочтительней бросить бочку.

2. В определенных ситуациях, вылет из бочки можно использовать как оружие: выберите момент, когда бочка повернется открытой стороной к противнику и "стреляйте" – Донкей Конг вылетит из нее (вылетит с той стороны бочки, где нарисован светлый ободок), ударит врага и обеспечит себе свободный путь.

3. Будьте особо внимательны в моментах, когда необходимо прыгать с платформы на платформу. Старайтесь сделать прыжок с самого края платформы, тогда гарантированно долетишь. Не стоит пренебрегать этим правилом, даже если после приземления тебе кажется, что герой приземлился достаточно далеко от края.

4. Практически все "снаряды", которыми пользуются ваши противники можно перепрыгнуть. Единственное исключение – атака под углом (с верхней платформы на нижнюю), в этом случае остается только уворачиваться. Лучшая тактика против горизонтальной атаки – перепрыгнуть через "снаряд", а затем прыгнуть на противника. Даже, если во время вашего прыжка, он выпустит еще один "снаряд", этот "снаряд" вам не повредит.

5. Когда ваш чудо-зверь бежит по наклонным плоскостям не останавливайтесь, он этого не любит. Наверное, неуверенно себя чувствует на неровной площадке.

6. В игре есть один подводный камень – воздушные шарики. Их назначение точно не определено, но они попадаются всегда в таких местах, что вы просто не можете пройти мимо. На всякий случай, советуем их "толкать". Они исчезнут и вреда от этого никакого не будет, но и пользы тоже.

EARTHWORM JIM 2

**** Подсказки.***

– Теперь червяк Джим может не только наносить мощные удары головой, словно хлястом, но и пользоваться замечательной зеленой соплей (Snott Swing), с помощью которой^ словно Spider Man, зацепляться за зеленые слизистые участки, свисающие с верхней части экрана (Slime Spot). Для этого достатоно нажать кнопку **B**, находясь в воздухе.

– К сожалению, замечательная голова-вертолет, которой мастерски владел Джим в первой игре, теперь отсутствует. Вместо нее появился совершенно очаровательный сопле-парашют (Snott Parachute). Так же^ как и вертолетная голова, сопле-парашют позволяет изменять направление движения в воздухе. Использовать его можно, нажав кнопку Y после прыжка.

– В распоряжении нашего героя 7 различных видов оружия. Вы должны использовать то оружие, иконку которого видите на экране. Реально оружие используется в обратной последовательности по отношению к тому, в котором вы его находили, и когда заканчиваются боеприпасы у используемого оружия, то появляется возможность использовать следующее.

– Во второй игре появилась интересная новинка с флагами. На каждом уровне есть три флага, которые нужно как-то собрать. Эти флаги, как мы мы уже упоминали, есть флаги Earth Worm и Jim, и если вы найдете все три, то узнаете соответствующий пароль, и когда потеряете все жизни на следующем уровне, то сможете заново начать игру сколько угодно раз, для чего достатоно войти в экран паролей password screen, и тогда сможете начать игру снова на том же уровне, на

котором погибли. Однако, будьте осторожны, если отключить приставку, то трюк с флагами, даже если вы все их собрали, перестанет работать.

– Так же, как и в первой игре, иногда вокруг Джима начнет вращаться маленькая сверкающая звездочка. Это значит, что вы прошли мимо чего-то важного. Немедленно развернитесь, вернитесь обратно на несколько шагов и обнаружите какой-нибудь полезный power-up или дополнительные боеприпасы.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Советы, подсказки.

* Чтобы воспользоваться телепортационными кольцами, необходимо держаться близко к поверхности для точного определения положения колец – выше или ниже поверхности воды.

* В Crystal Springs выломайте три кристалла и объедините их с четвертым, циркулирующим внизу слева.

* Архитектурная фигура на морском дне распадется на две части (но на короткое время), так что проскочите между ними побыстрее.

* Оказавшись в будущем, Ecco может летать с помощью других дельфинов. Воспользуйтесь вертикальными водными трубами, чтобы плавать по вертикали (через воздушное пространство).

* Толкните черепаху – она спрячется в панцирь, который можно использовать как щит от бурного течения.

* Иногда, чтобы остаться в живых, полезно превратиться в своего же врага и воспользоваться его возможностями. Ecco превращается в акулу и чайку. Став акулой, Ecco должен непрерывно двигаться в воде (чтобы дышать!), что совсем не нужно дельфину. Если, став чайкой, взлетите слишком высоко в небо, то можете стать легкой добычей крупных птиц.

* На этапе "Crystal Springs" Вы обнаружите 4 Глифа (кристалла). Три Глифа находятся у крайней левой стенки, четвертый – у крайней правой (вблизи поверхности). С помощью сонара и физической силы Экко переместите три Глифа вглубь, чтобы они сошлись в нижнем левом углу уровня: когда Вам это удастся, Глифы сольются. Теперь пусть Экко воспользуется своим сонаром для отыскания оставшегося Глифа. Совмещая Глифы, остерегайтесь акул. Лучше всего бить акул акустическими ударами (используя сонар) до победы, а потом заниматься Глифами.

* Чтобы двигать Глифы, нужно испускать сонаром многократные импульсы. Экко должен оказаться над Глифом, развернуться вниз и дать импульс, чтобы Глиф сдвинулся. Чтобы подтолкнуть Глиф вперед к другому Глифу, находящемуся в нижней левой части уровня, надо заплыть за него и дать импульс. На данном уровне игры запас воздуха у Экко пока что неограничен – воспользуйтесь этим! В конце следующего уровня такого уже не будет.

* Получив от Глифов способность пробивать каменные преграды, двигайтесь вправо; Вы обнаружите камень, закрывающий подводный проход. Разбейте сонаром камень и двигайтесь дальше вправо. Начав уровень "Fault Zone", надо победить крабов, врезавшись в их стаю. Изучив окрестности, Вы обнаружите, что Экко попал в подводную пещеру. Выход из нее – на дне океана, но он забаррикадирован камнями. Чтобы пробиться через баррикаду, отыщите свободный камень, который можно скатить с нее вправо (пользуйтесь носом и сонаром Экко). Теперь ныряйте вправо-вниз. Начинается лавина – остерегайтесь падающих камней. С помощью кнопки B Экко может броском вперед разбить камень. По возможности перемещайтесь вправо и вверх. К концу этого уровня способность Экко дышать под водой неограниченное

3 Зак. 481

время иссякает. Нужно следить за датчиком воздуха и вовремя всплывать к поверхности.

* Когда Вы выходите на следующие уровни, очередные цели Вашей игры сразу очевидными не становятся – такова особенность игры "Ecco 2"! Чтобы понять, что Вам нужно делать, старайтесь связаться с другими существами, особенно с дельфинами. Иногда для того, чтобы найти путеводную нить, необходимо связаться с множеством дельфинов. Цель игры Экко может быть, также, установлена в результате исследования. Определите, есть ли на данном уровне какие-нибудь выходы и где именно они находятся. Часто большую пользу приносит обнаружение и использование Глифов: Вы получаете необходимые данные, открываете какой-нибудь проход или пополняете энергию, необходимую для дальнейшего путешествия.

* Экко часто использует в качестве инструментов подручные свободные предметы (раковины или камни). В ходе исследований примечайте предметы, которыми можно воспользоваться. Необходимость во многих предметах может возникнуть впоследствии.

* В начале уровня "Two Tides" Вы должны обнаружить множество Глифов, найти в воде некий странный источник энергии, после чего поплыть вниз против сильного течения. Около прохода подождите черепаху, и пусть Экко носом толкнет ее вниз. На уровне "Two Tides" Экко встречает летающих дельфинов из будущего. Сумейте установить контакт с этими фантастическими существами, чтобы летать вместе с ними. Пусть Экко прыгнет по направлению к летающему дельфину, когда понадобится отправиться в полет.

* В начале некоторых последующих уровней Вам нужно будет находить специальные шары. С их помощью Экко может преобразиться. Например, на уровне "Птичья прогулка" (Bird Walk) Экко превращается в чайку. Став чайкой, он должен покинуть воду и остерегаться валунов. А впереди Вас ждет еще множество испытаний, в том числе схватки с Медузой и Гигабоссом.

EXILE

Высочайший уровень на первом этапе игры.

Вам понадобится Турбо-pad и некоторая доля терпения. Как только Вы входите на первый уровень отправляйтесь к месту, где "бесконечные запасы" врагов подзарядят Вас. Включите турбо, так как это позволит поражать противника. Теперь просто переключите канал и посмотрите телевизор, если Вы не можете смотреть телевизор без отключения Sega, то просто отключите телевизионный кабель с оборотной стороны приставки. После нескольких часов Вы будете иметь самый высокий уровень какой возможен в игре без всяких драк на первом этапе.

FIFA SOCCER '97 GOLD EDITION

Подсказки.

* Пока Вы не освоили как следует систему управления, не огорчайтесь поражениям от компьютера – он сильнее.

* Находясь с мячом недалеко от ворот противника, но рядом с его защитником, нажмите кнопку **С**, чтобы избавиться от опеки.

GENERATIONS LOST

Советы.

* Если Вы целитесь в дерево или склон, а Ваш пистолет дает осечку, прицельтесь в другое место или разыщите Super Erad.

* Треугольные воздушные трапеции помогут Вам пробраться через стадию. Постарайтесь изменить направление во

время раскачивания, чтобы попасть на другие уровни.

* Присматривайтесь к проходам в строениях – они часто могут привести к секретным зонам. А один из них может подарить Вам дополнительную жизнь.

* Будьте осторожны на каменных полах, там есть ловушки. Наступите на них, и заостренные камни обрушатся Вам на голову!

* Остерегайтесь непрочных каменных кладок – выстрелите в них и они обрушатся.

* Запомните последовательность открывания дверных замков. Нажмите **A, B** или **C** и кнопки **LEFT** или **RIGHT** на джойстике.

HERCULES 2

Быстрое прохождение.

Hero's Gauntlet Бегите вправо, сшибая мешки и летучих мышей. Во втором ряду мешков прыгайте вверх, там буква "H". Бегите до горы, забирайтесь на нее. Бегите прямо, убивая серых птиц, спустившись найдете букву "E". Лезьте еще выше, берите шлем, в качестве защиты. Бегите прямо, перебейте акул и возьмите букву "R". Бегите дальше, мимо падающих колонн, мешков и собак, разбейте белую скалу супер- ударом (зажав C на 3-5 секунд), забирайтесь наверх, берите букву "C". Бегите дальше, уворачиваясь от мешков и найдете букву "U". Бегите к круглому камню, залезайте на него и прыгайте по колоннам с досками. На одной из них найдете букву "S". После этого, лезьте наверх, берите букву "E" и встречайтесь с боссом. Первый босс – кентавр, не подходя к нему на расстояние удара, выжидайте, когда он бросит в Вас огненный шар, приседайте и тут же бейте его мечом. После 40 ударов, босса не станет.

The Centraus Forest Бегите вправо, до скалы, разбейте ее, бегите дальше. Убейте двух акул, возьмите бкуву "H" и лезьте вверх. Бегите дальше, убивая врагов, до водопада, где убейте лучников, а за ними, в яме – возьмите букву "E". Дальше – берите броню и, что есть сил бегите вперед. По дороге Вы возьмете букву "R", перебьете скелетов и возьмете букву "C". Бегите до скалы, стоящей в воде, разбивайте ее, влезайте наверх, берите букву "U", бегите мимо водопада, убивая мышей, в яме берите букву "L". Разбивайте скалу и бегите дальше к еще одной скале и букве "E". После этого – убейте двух акул и, запрыгнув на противоположный берег, методично забивайте второго босса, еще одного кентавра. Если все сделаете правильно, он не сможет вас достать, а Вы его – запросто.

The Big Olive Вы – в заброшенном городе, полном всякой нечисти. Бегите вправо, внизу, за ступенями найдете букву "H". Бегите дальше, наверху каменных плит найдете букву "E". Опять бегите вправо, запрыгивайте вверх по шестам и берите букву "R" и бессмертие. После этого, бегите дальше, запрыгнув на три плиты возьмите букву "C". Еще дальше, расправьтесь с черными воронами и бегите дальше вправо до букву "U". Убейте лучника и бегите дальше, до буквы "L". Как только получите ее, прыгайте на плиту справа, а с нее – на шест, где найдете букву "E". Впереди Вас ждет босс, страшный минотавр. Он будет бросать в Вас все, что попало, поэтому смело приближайтесь к нему и предлагайте ближний бой, к которому он не готов. Через 60 ударов, он будет повержен.

Titan Flight Как уже ясно из названия, этот этап отличается от всех остальных. В начале этапа спасите старика, который окаменел, а затем летите на пегасе и отстреливайтесь огненными шарами от врагов, которые тоже, как выяснилось, летают: В процессе Вы соберете все бук-

вы и прилетите к боссу.

Vortex of Souls Этот босс – страшная фурия, которая, носясь по всему экрану, будет отнимать Вашу энергию. Кроме того, у нее огромный боезапас огненных шаров. Но есть способ ее обмануть. Для этого вставайте на уступ справа и ударьте ее мечом. Как только она пустит огненный шар, сразу же подпрыгивайте. Действуя таким образом, Вы с ней покончите за 70 ударов. Как только Вы уничтожите нервную даму, Вам предложат ознакомиться с финальной заставкой.

HOOK

Небольшой секрет.

Ближе к концу первого этапа, к Вам подлетит эльф Тинкербелл и посыпет на Питера волшебной пыльцой. Осторожно пролетайте по нижней части экрана и попадете в пещеру, где обнаружите три жизни. Там нужно погибнуть и повторить весь процесс столько раз, сколько жизней Вам необходимо.

IMMORTAL (THE)

Победа в заключительной битве.

Эта последовательность действий позволит Вам успешно закончить финальную битву. Возьмите все предметы из сундука. Спуститесь вниз по лестнице и провалитесь в яму-ловушку. Находясь в пещере, используйте Амулет, но не читайте заклинание. Используйте Blink Scroll, чтобы избежать сжигания. Дракон будет палить Вас огненным дыханием 6 раз. На седьмой раз дождитесь пока дракон дважды вдохнет и прямо перед очередной огненной атакой примените заклинание Fire Protection. Когда это закончится, используйте Statue заклинание, а когда молния превратится в руки Мордимера, воспользуйтесь этим же заклинанием. Это будет повторяться три раза. Затем немедленно используйте Sonic Protection.. Приготовьтесь к еще двум ударам молнии и используйте заклинание Statue, чтобы избежать втречи со скелетом; затем немедленно используйте заклинание Magnetic Hands, чтобы выиграть игру.

Сократить путь.

Имеется короткий путь с уровня 3 на уровень 4. Найдите красный драгоценный камень и примените его в комнате Выброса (Spike Room). Когда пламя в круге окрасится в фиолетовый цвет, обойдите его и используйте Драгоценный камень. Вы телепортируетесь оттуда. Когда Вы совершите мягкую посадку, отправляйтесь по лестнице. Выход с уровня внизу.

JAMES POND: LICENSE TO GILL

Скрытые переходы.

Имеется три точки, где можно изменить ход игры. В первой миссии Вы должны спасти всех лобстеров, чтобы получить доступ к двум переходам. Первый размещен в морской водоросли налево от входного канала рядом с белой глыбой. Встаньте над морской водорослью и опуститесь вниз. Вы попадете в миссию 6. В той же первой миссии есть переход к миссии 11. Если только Вы спасли последнего лобстера, то идите к дальнему левому краю, и выпрыгните из воды на уступ. Встаньте на край, и опуститесь вниз. Вы можете обнаружить переход во второй миссии. Он перенесет Вас в миссию 10. Защитите всю рыбу от ядовитых отбросов, затем двигайтесь направо от входного канала в начало отмели, и сместитесь вниз.

JEWEL MASTER

Найти FIRE FAIRY (Волшебный огонь).

Fire Fairy находится на третьей стадии (во второй ее части). Идите вправо и разберитесь там с медузой, затем поднимитесь вверх насколько сможете. Перепрыгивайте через маленькие платформы, пока не достигнете ямы. Перепрыгните через нее, и Вы окажетесь у ледяного столба. Волшебный Огонь находится внутри

него. Разрушьте столб, чтобы добраться до желанной цели.

Нанесите поражение Безумному JARDINE.

Чтобы создать меч, поместите горизонтально Четыре Красных и Синих Кольца в Вашу левую руку, затем также Четыре Зеленых и Серых Кольца в правую руку. Битва с Jardine не проста, но шанс победить у Вас все же есть. Используйте меч эффективно. Нанесите как можно больше ударов (сколько сможете) прежде, чем он превратится в череп. Пока Jardine – череп, он не может причинять вред, поэтому в этот момент разместите Кольца Быстродействия (Speed Up Ring) на одной руке и Охраняющее Кольцо (Barrier Ring) на другой. Не упустите этот момент! Будьте внимательны! Иногда Jardine нападает в тот момент, когда с ним происходят изменения. Если он попытается так сделать, быстро наденьте Кольца Двойного Прыжка (Double-Jump Ring) и перепрыгните через него. Затем переключитесь на меч и атакуйте Jardine.

JUNGLE BOOK

Вооружение Маугли

На пути через джунгли Маугли найдет немало полезных предметов. Эти предметы появляются после подстрела некоторых банановых связок, которые расположены по всей игре. У Маугли может быть следующее вооружение:

* Простой банан (Normal banana) – обычное оружие Маугли.

* Банан усиленного действия (Double power banana) – меньшее число таких бананов необходимо для уничтожения врагов.

* Банан-бумеранг (Boomerang banana) – наиболее мощное оружие.

* Гороховое ружье (Pea shooter) – специальное оружие Маугли.

* Маска неуязвимости (Mask of invulnerability) – делает Маугли неуязвимым для врагов.

Управление.

Стрелки влево/вправо направление движения Маугли.

Стрелка вниз нажав ее, Вы увидите, что происходит внизу (при этом Маугли приседает).

Стрелка вверх нажав ее, Вы увидите, что происходит вверху).

Кнопка **A** выбирает вооружение (вооружение становится доступным только когда Маугли его нашел)

Кнопка **B** стреляет тем оружием, которое выбрано, стрелки влево, вправо и вверх определяют направление стрельбы.

Кнопка **C** прыгать и спрыгивать. На уровнях 2 и 6, когда Вы рядом с дуплом, дверью или хижиной, нажав стрелку вверх, Вы попадете в новое место.

Нажав кнопку **B**, а затем **A**, Маугли стоя на месте, будет стрелять во всех направлениях.

Для постановки и снятия игры с паузы нажмите **START**.

Прохождение уровней

Цель игры – провести Маугли через джунгли к деревне, собирая драгоценности, найдя Багиру и разгромив тигра Шир Хана. В каждом уровне есть 15 драгоценностей. Чтобы попасть на призовой уровень, необходимо собрать все 15. Для окончания уровня, в зависимости от его сложности, Вам надо будет собрать то количество драгоценностей, которое Вам сообщат в начале уровня. На каждом уровне Маугли встретит таких врагов, как: обезьяны, бросающие кокосы, прыгающие рыбы, крокодилы, мухи, змеи, скорпионы, падающие камни, шипы и так далее. Если Маугли упадет в воду, это будет стоить ему жизни.

Очки

Стреляя врагов и собирая фрукты с ягодами, Вы увеличиваете Ваши очки.

Когда Маугли заканчивает уровень, он получает дополнительные очки, в зависимости от затраченного на прохождение уровня времени и от количества собранных драгоценностей. Игра заканчивается, когда Вы разгромите Шир Хана.

KID CHAMELEON

Миллион пунктов.

Чтобы получить один миллион пунктов и проскочить половину пути в игре, выполните следующие действия. Сначала Вы должны получить NO HIT и SPEED BONUS на первых трех уровнях. На четвертом уровне воспользуйтесь проходом на пляжный уровень и получите Skycutter шлем. Когда Вы возвратитесь с этого уровня, то должны иметь, по крайней мере, 99 алмазов. (Вы можете делать это проходя Уровень1: собрать все алмазы, вставить в оправу; повторить то же самое на Уровне 2 и Уровне 3). Затем начните движение через уровень, и после того, как Вы нажмете на Р-блок, который даст Вам дополнительную жизнь (она располагается выше исчезающей платформы), упадите и летите все время вправо и вверх. Имеются четыре Р-блока, которые стоят 10000 пунктов каждый. После того, как Вы разобьете все четыре, экран замигает сверхъестественными цветами, и Вы проскочите половину игрового пути и приобретете миллион пунктов.

Уровень 2: короткий путь.

Поднимитесь на вершину первого блока в начале уровня и прыгните. Появится закрепленный блок. Надавите на него, чтобы разрушить тонкую стенку. Совершите прыжок, пока одна половина стенки разрушена. Теперь Вы можете пройти на другаю сторону и продолжаться игру оттуда.

Перескочить к последнему Боссу.

Чтобы попасть прямо в объятия последнего босса, идите к BLUE LAKE WOODS 2 и пройдите через уровень. Не прикасайтесь к флажку в конце. Встаньте на самом последнем призовом блоке, нажмите **DOWN + RIGHT**, удерживая кнопки Jump и Special Weapon.

LANDSTALKER

Несколько интересных вопросов по уровням.

Святыня Воды

В: На пути к Святыне Воды есть пещера с веревкой. Как я могу забрать ее?

О: Вы не можете этого сделать, по крайней мере, не в этой точке игры. Сначала Вы должны победить Greenmaze, а уж затем добраться до веревки с верхнего уровня. Теперь это позволено, поскольку у Вас есть двусторонний проход (Massan – Greenmaze).

Святыня Болота

В: Как войти в Святыню Болота?

О: Вы должны возвратиться к Gumi. На одном из уступов в городе есть Камень Идола. Он необходим, чтобы открыть каменную дверь.

Ryuta

В: Где я найду Меч Пламени? Кто-то говорил, что он находится вне Mercator.

О: На пути от Gumi до Ryuma (прежде, чем достигнете перекрестка Ryuma-Mercator) есть маленькая боковая дорога, которая пролегает на север. Если Вы дойдете по ней до конца, то натолкнетесь на дом. Войдите в этот дом (Дом Като), и рыцарь подарит Вам Волшебный Меч.

Укрытие Воров.

В: Я увяз в двух комнатах в пещере пирата (Укрытие Воров). В комнате есть переключатель, который открывает дверь и опускает скат. Однако, пока Вы поднимаетесь на лестницу, дверь закрывается, и шахтовый скат возвращается на место. Нужно ли делать что-то еще или просто мне не хватает скорости, чтобы попасть туда?

О: К сожалению, единственный способ попасть туда – это делать все ОЧЕНЬ бы-

стро. Вам потребуется некоторое время, чтобы потренироваться. Постарайтесь максимально сократить расстояния, которые необходимо преодолеть.

В: Комната, в которой есть крутящийся шарик и 3 переключателя, к которым как только шагнешь, тут же поднимается блок. В комнате имеется также многозвенная лестница. Что здесь можно сделать?

О: Вы должны проехать на шаре над ямой-ловушкой, затем подпрыгнуть в камеру выше ямы, где найдете Восстановитель Жизни (Life Stock). Скорее всего, многозвенная лестница Вам не понадобится.

LION KING (THE)

Как защищаться.

1. Высокий прыжок с выпущенными когтями. Он помогает расправиться с зелеными и синими тварями (осторожнее с синей – когда она погибает, то взрывается, поэтому лучше в этот момент отпрыгнуть.)

2. Против дикобразов надо использовать подкат или рычание, а затем, когда он перевернется, лучше прыгнуть на врага. Во время игры постарайтесь собрать серых насекомых – они восстанавливают жизнь или дополняют силу.

3. При борьбе с гиеной дождитесь момента, когда она устанет и начнет тяжело дышать – в этот момент прыгайте на нее и сразу же отпрыгивайте. Двух прыжков хватит.

Полезные советы

* В Simba`s Exile самая большая опасность, поджидающая Вас, это сыплющиеся сверху камни.

* В этой версии "Король-Лев" Вы можете пробраться сквозь стада животных очень легким способом. В левой части стада подпрыгните и вцепитесь в морду синему гиппопотаму, вскарабкайтесь на него и пробегите по спине. И остерегайтесь хвоста.

* Когда дотронетесь до маленького синего жучка в Pridelands, он взорвется. Так что едва тронув его, сразу отпрыгните в сторону – останетесь невредимы.

* Пройдите в дальнюю правую пещеру в первую "пещерную" комнату в Simba`s Return, иначе будете блуждать бесконечно.

* Двойной прыжок страуса (ostich) очень сложен. Вы должны дважды прыгнуть, когда наткнетесь на препятствие с гиппопотамом и гнездами. Перепрыгните гиппо и немедленно сделайте еще один прыжок.

* Двигайтесь быстро, когда достигнете утеса с потоком зеленой воды (в Elephant Graveyard). Легче всего перепрыгнуть вправо, вскарабкаться на левый склон, с которого и начнете подъем.

* Синий "премиальный" жук сидит на вершине дерева в верхнем углу в Pride lands. Хватайте его, и сможете навестить Timon`a и Pumba в конце уровня.

* Через груды костей надо перекатываться.

* На уровнях есть спрятанные жизни и кредиты. Так, на первом уровне можно взять кредит. Делается это так: поднимитесь на платформу с двумя зелеными тварями, там Вы увидите выступ, за который можно зацепиться. Залезьте на него и спуститесь вниз. Там убейте дикобраза и, не доходя до правой стороны стены, прокатитесь клубком прямо сквозь стену. Там спуститесь вниз – кредит Ваш. Чтобы выйти, надо забраться на платформу с дикобразом, убить его и прокатиться клубком в левую сторону.

* На втором уровне Вы сможете пугать розовых обезьян своим рычанием. Напуганная обезьяна перевернется на ветке. Если Вы правильно расположите обезьян, а потом прыгнете на носорога, то он подкинет Вас вверх, а обезьяны поймают и перекинут через воду или жирафа.

* В конце второго уровня Вам надо проделать следующую операцию: спугни-

те обезьяну, прыгните на носорога, и он Вас перекинет ко второму дереву. Там напугайте еще одну обезьяну и возвращайтесь назад по бревнам. Прыгните на носорога, и обезьяны перекинут Вас сначала на второе, а затем снова на первое дерево. Вы окажетесь на вершине дерева, где можете спугнуть еще одного примата. Все, теперь, в очередной раз прыгайте на носорога, и, если Вы все сделали правильно, то окажетесь на третьем уровне.

* При езде на страусе следуйте указаниям стрелки. Если стрелка показывает два раза вверх, сделайте двойной прыжок.

* На шестом уровне, когда пройдете водопад, увидите гориллу, кидающую в Вас кокосы. Если же подойдете к ней близко, она ударит Вас лапой. Надо отпрыгивать от кокосов или прыгать на них. Дождитесь, когда горилла привстанет, и тогда прыгайте к ней и сразу отпрыгивайте. Таким образом Вы должны загнать ее на самую верхнюю платформу. Посмотрите – сверху есть еще одна площадка, на которую Вы можете запрыгнуть. Заберитесь на нее и оттуда прыгайте на гориллу три или четыре раза. Она рассвирепеет, сама запрыгнет на эту платформу и ударит по ней лапами. Платформа обрушится – Ваш очередной противник повержен.

* На восьмом уровне Вы увидите три маленьких вулкана (один из них потухший). Дальше дороги нет – тупик. Чтобы выбраться, надо запрыгнуть на первый или второй вулкан, из которых периодически извергается лава. Оттуда прыгайте на острый камень, который свисает сверху и бейте его лапой. После нескольких ударов камень упадет и пробьет в земле выход во вторую часть уровня.

* В конце восьмого уровня Вы увидите четыре таких же вулкана. Из них вырывается лава и бьет в потолок, откуда падают валуны. Задача состоит в том, чтобы Вас не задела ни лава, ни камни. Через некоторое время сверху упадет большой валун и закупорит первый вулкан, потом то же самое произойдет со всеми остальными. Теперь запрыгивайте на крайний слева вулкан, и он перенесет Вас на девятый уровень.

* В конце девятого уровня Вам предстоит убить брата отца Сивмы, его зовут Шраш. Бейте его, пока он не станет лизать лапу. Тогда подойдите к нему и начните кидать его через себя. Бросок выполняется нажатием кнопок **ВПЕРЕД + Y**. Вам надо кидать его так, чтобы противник упал к краю обрыва, но между ним и краем осталось место для Симбы. Теперь бросьте врага через себя, он упадет с обрыва вниз и погибнет.

LION KING 2

Управление и несколько советов.

Ваш герой может не только бить лапой (B), прыгать (**C**), но рычать (**UP**) и царапать когтями (**UP + B**).

Звездочки – превращают Симбу во взрослого льва.

Сто "лапок" – дополнительная жизнь.

Кувшины – добавляют жизни.

Кости – удлиняют ее запас.

Факелы (нужно зажечь) – отмечают места, откуда Вы сможете начать в случае гибели.

На втором этапе опасайтесь змей и ящериц, они стреляют огненными стрелами.

Чтобы попасть на вершину стены – встаньте в черный проем и нажмите **UP**.

На четвертом этапе горшки будут подбрасывать вас вверх.

Для того, чтобы двери на четвертом этапе стали доступны, необходимо сначала перебить всех врагов.

LION KING 3

Советы по прохождению.

Уровень 1. SAVAGE MOUNTAIN В любых перипетиях старайтесь не забы-

вать собирать "солнышки". Сто штук дает вам жизнь. "Лучи" восполняют энергию и жизнь, а также являются прекрасным оружием. Если Вы играете маленьким Симбой, то не нажимайте **DOWN+B**, а то провалитесь вниз и наверняка погибните.

Уровень 2. TRAINING VALLEY Босс данного уровня, белый медведь, может быть легко побежден чередованием прыжков с ударами.

Уровень 3. UNDERGROUND WELL-SPRING В подземелье остерегайтесь падающих камней и используйте канаты для того, чтобы забраться наверх.

Уровень 4. VESTIGE Второй босс – волк, быстрый противник. Если как и в случае белого медведя воспользоваться чередованием прыжков с ударами, то Вы его победите. Только побегать придется побольше.

Уровень 5. PITFALL MOUNTAIN Старайтесь не наступать на маленькие облачка – они исчезают прямо под ногами. Финального босса вырубают по той же технологии, что и двух первых.

MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

Несколько советов.

Section 1: Treetops (1-2) Босс Летучая Мышь – прыгните ему на голову, когда он пролетает низко над землей. Когда он выбросит маленьких летучих мышей, расправьтесь с ними тем же способом, не давая им опомниться. Затем возвращайтесь назад к боссу.

(1-3) Стукните Бобра с блоком, затем быстро плывите через его запруду, и Вы будете вознаграждены двумя Up.

Section 2: Dark Forest (2-2) Когда Вы выходите из гигантского дерева, спускайтесь по правой ветке и скатитесь прямо вниз. В нижней части есть Склад.

Stage 3: Fire Grotto (3-1) Босс Молоток – убегайте с платформ, когда он стреляет в Вас. Бросьте волшебный bolt и пощекочите им босса несколько раз. Избегайте огненных шаров. Вы можете запрыгнуть на голову босса, если исчерпаете свою магию.

Stage 6: Pete's Castle (6-1) Захватите блоки со стрелками и подезжайте на них к верхней части экрана. Войдите в рот и идите влево, там подберите Свободную Куклу Микки. Император Пит – в этой точке, Вы должны будете иметь тюрбан, полученный на одном из Складов, который использует половину магии стандартного тюрбана. Вы можете бить Пита, только когда он ходит взад и вперед, а не когда он останавливается или собирается выполнить магическую атаку. Подныривайте и стреляйте по горизонтально перемещающимся блокам. Расстреливайте горшки, когда Пит создает их. Старайтесь уклоняться и перепрыгивать через желтые кометы. Бейте Пита в грудь с волшебными молниями. Пит может быть остановлен с помощью брандспойта. В этом случае сокращается приблизительно третья часть ущерба, наносимого волшебными молниями.

MARSUPILAMI

Подсказки.

* Никогда не доверяйте клоунам. Они хоть и выглядят дружелюбно, но сущие дьяволы!

* Марсу запросто может превратить хвост в парашют и спуститься с циркового тента.

* Марсу что хочешь сделает из своего хвоста! И даже "мост" через реку. Лишь бы этот глупый слон не грохнулся в воду.

MIGHTY MAX (Adventures of MIGHTY MAX)

Советы.

* Животные (при контакте) уменьшают Вашу энергию. Немедленно расстреливайте их или сокрушайте камнями.

* Макс, когда несет найденное оружие, прыгать не может, и должен забра-

сывать его на верхние платформы.

* Собирайте кольца и драгоценные камни, когда обследуете каждый "скроллирующий" уровень.

* На уровне Volcano куча разнообразных врагов. Необходимо постараться их всех обнаружить.

MR.NUTZ

Общее описание игры.

Злобный тиран Evil Yeti угрожает заморозить мир и стать властелином вселенной. И кто бы Вы ни были – пенсионер, торговец или белка, судьба будет безжалостной и ужастной. Кто-то или что-то должны встать на борьбу с дьявольским тираном.

Большинство любителей игр давно знакомы с Nuts по SNES и Game Boy и его появление в версии для Sega ждали с нетерпением. Хотя Sega выпустила очень много (может даже слишком!) платформеров, Mr.Nuts все-таки отличается особой привлекательностью.

Главный герой умеет все, что необходимо Звезде платформера: дурацкое имя, хипповый облик (кросовки, темные очки, бейсболка) и исключительное обояние. Короче он вполне может конкурировать с земляными червями, летучими мышами, львами и ежиками.

В этой увлекательной азартной адвентюре Mr.Nuts должен сражаться на шести обширных уровнях, прежде чем сразиться с Yeti в его ледяной обители.

Начинается это опасное и рискованное путешествие в его родном лесу, из которого отважная белочка будет пробираться через парки, огромные коттеджи, дымящиеся вулканы и ледяные горы, прежде чем вступит в схватку со снежной бестией.

Каждый уровень по сценарию разбит на три или более коротких стадии, это серьезное испытание для Вашего мастерства и смекалки.

Интересно, что Mr.Nuts не владеет никакими особыми атакующими приемами для отражения нападения орд расхаживающих помидоров, птиц, кротов, пчел и лука-порея. Все что он сможет противопоставить врагам, так это или прыгнуть на них или набрать орехов и швыряться ими. Конечно эти схватки очень просты и даже примитивны, но ведь это всего лишь игра.

Дополнительная цель на каждом уровне – найти на каждом уровне секретный клад монет. Если удастся найти все монеты на уровне и подобрать, Вы получите премию, когда завершите уровень.

В лучших традициях платформеров музыка сочная и динамичная, словно подгоняет игрока, добавляя в кровь адреналина. Правда, изрядно надоедает слушать вскрики Nuts'а каждый раз, когда ему достается.

А вот графика в игре просто блестящая! Уровни разообразные, красочные и очень впечатляющие. Боссы в конце каждого уровня просто ошеломляют, особенно Гигант на стадии Clond.

Очень украшает игру система паролей. Простота обманчива, и даже самым заядлые и опытные специалисты по платформерам будут счастливы добраться до Yeti, не говоря уж о победе над ним!

Советы.

* Оденьтесь потеплее, поскольку в стране Yeti очень холодно.

* Только закончив уровень, Вы узнаете как много полезного Вы пропустили.

Вот что можно подобрать на уровнях:

* **Nuts** (орехи). Наберете изрядную кучку – можно врезать врагам по башке.

* **Coins** (монеты). Чтобы классно завершить уровень, найдите и подберите каждую монету.

* **Energy** (энергия). Жизненно важно "поправить" здоровье – поднять уровень энергии, особенно когда враг не промах-

нулся.

* **Extra Life** (дополнительная жизнь). Очень редкая штука – обычно тщательно припрятана.

* **Treasure** (сокровище). На уровне, где вулканы, оглушите вороватвых пчел и захватите их запасы.

MULAN

Быстрое прохождение.

При прохождении старайтесь как можно точнее прыгать и не возвращаться назад, поскольку все Ваши враги восстановятся.

Этап 1-1. Wanna be a Man

Бегите вправо, до водопада и прыгайте по бревнам до другого берега. Учтите, желтые бревна прочные, а коричневые падают, как только Вы на них прыгните. На другом берегу убейте врагов и бегите дальше. На бегу старайтесь не попасть на клинки, вылезающие из земли. На водопаде влезайте по бревнам вверх, там возьмете жизнь. Бегите влево до края водопада, по веревкам прыгайте влево. Как появится стрелка вверх, сложенная из монеток – прыгайте на нее и переходите на следующий этап.

Этап 1-2.

На вершине скалу убейте врагов и аккуратно, опасаясь клинков, бегите вправо. Прыгайте на другой остров, на нем прыгайте по бревнам, стараясь увернуться от летящих красных птиц. Перепрыгнув на третий остров, прыгайте на землю и бегите вправо до обрыва. Спрыгнув с последнего бревна, висните на веревке и лезьте вверх, где спрыгните влево. Бегите влево, там найдете шар со звездой – это переход на следующий этап.

Этап 1-3.

Бегите влево, прыгая по платформам, и убивайте врагов. Старайтесь избегать сломанных бревен. В дороге получите жизнь. В конце экрана прыгайте на верхнюю платформу и бегите влево. Бегите до конца платформы и с разбега прыгайте влево. Здесь Вы должны попасть на другую платформу, которую в момент прыжка не видно. На платформе убейте врагов и берите шар со звездой. Босс. Первый босс – ужасного вида мужик в красных штанах. Старайтесь не поддаваться паники от его вида и отражайте мечом его выстрелы из лука, чтобы они возвращались обратно в него. Как только он начнет наступать – перепрыгивайте его и атакуйте. Если все сделаете правильно, на 30-м ударе, он погибнет.

Этап 2. Greatest Wall

Все начинается у подножья Великой китайской стены. Везде полно врагов. Убивайте их всех, при этом обязательно гасите горящие факелы, иначе не найдете выход. Бегите вправо, прыгая по шестам, запрыгивайте на горизонтальную палку и ползите по ней. В тупике гасите факел и бегите влево до красного шеста. Влезайте по нему, слева будет еще факел, а справа – жизнь. Выход слева, поэтому бегите туда и влезайте еще выше по красному шесту. Бегите вправо и убивайте врагов. На первом доме – факел. Через горизонтальную палку перелезайте через препятствие и бегите дальше. Затем будет еще одна перекладина и дом с факелом. За домом – спуск вниз, внизу справа – броня, затем бегите влево и вниз по шесту. После спуска – довольно затяжной забег вправо с множеством врагов, в конце которого будет факел и подъем. Поднимайтесь и бегите влево. Снова лезьте вверх, бегите вправо, на доме – факел, после чего влезайте вверх и прыгайте вправо, где и найдете шар со звездой.

Этап 3. Snow planet

Бегите вправо от снежного кома до обрыва, прыгая по платформам. Будьте осторожны, некоторые обламываются. Затем – снова бегите влево, убивая теперь не только врагов, но и медведей (причем белых!) Все время бегите впра-

во, через обрыв по платформам. Около горы найдете шар.

Этап 4. Palace war

Завершающий этап пройдет во дворце. Бегите вправо, до шипов, опасаясь капающего со светильников масла. Прыгайте по плиткам и бегите дальше. Боритесь с птицами, а добежав до стены, поднимайтесь вверх по красному шесту. Наверху бегите влево, перепрыгивая через шипы. Около обрыва прыгайте по платформам, стараясь не упасть на первый этаж. Запрыгнув на этаж, бегите влево, затем по шесту вверх и вправо до обрыва. Через обрыв прыгайте по трем каменным плитам, уворачиваясь от назойливой птицы. Старайтесь сделать это быстро, иначе третья плита не появится и придется прыгать снова. Бегите вправо, до красного шеста и по нему – вниз. Затем такую же процедуру надо повторить еще два раза. На третий красный шест лезть не надо, пробегайте мимо него. Пробежав вправо, лезьте по шесту и снова бегите прямо к долгожданному концу этапа.

Босс.

Этот босс уже не такой простой, как предыдущий. Несмотря на то, что на вид он напоминает откормленного бомжа, он способен на многое. Надвигаясь на Вас, он отнимает энергию. Его надо атаковать именно в тот момент, когда он только опустит меч после удара. Если Вы будете довольно активно прыгать вокруг него и атаковать в нужный момент, он, как и предыдущий босс, выдержит только 30 ударов. Ну, вот, собственно говоря, и все. Смотрите финальную заставку.

PINOCCHIO

Подсказки.

* Когда удираете от Чудо-кита, все время пригибайтесь, пока не получите возможность убежать от врага прыжком.

* Когда путешествуете на воздушных шарах Острова Развлечений (Pleasure Island), прыгайте с одного шара на другой, пока не окажетесь на таком шаре, на котором можно добраться до призов.

* В театре марионеток изучите движения танцоров, чтобы суметь повторить их шаг за шагом.

POCKET MONSTER

Общее описание игры.

Все приключение начинается в лесу.

Ваша задача – собирать магические сферы и стараться не попадать в лапы многочисленным противникам, сосредоточенным тут и там и строящим всевозможные козни. Если до встречи с ними Вы уже набрали магических сфер, то Вам будет проще – сможете бросать во врагов сферы и проходить дальше, ну, а если у Вас пока нет запасов сфер – придется действовать старым испытаным покемоновским способом – прыжком на голову противника. Обычно это действует безотказно. Кроме того, учтите, что "лесной" уровень – практически просто разминка, а дальше будет еще интересней. Будут горы и секретные заводы, моря и океаны, одним словом, Вам понравится.

Сразу настройтесь на то, что враги достаточно хитры и коварны. Они могут резко изменить направление движения, как бы невзначай остановиться и дать пролететь мимо себя брошенной Вами магической сфере. Кроме того, они могут просто атаковать Вас (чего стоят одни зайцы- боксеры). Будьте осторожны с птицами – их полет порой просто непредсказуем, ну, а бабочки, те вообще, так и норовят подлететь и столкнуть Вас с платформы на которой Вы так хорошо разместились. Единственное, что спасает в данной ситуации, это то, что покемоны не боятся высоты, но, к сожалению, как правило, Вас столкнут куда-нибудь к началу уровня, так что придется начинать все сначала и, мало того, все Ваши противники снова будут на своих местах. Так

что, стойте на ногах (в смысле, на лапах) тверже.

Кстати, не забудьте собирать кусочки торта в тех местах, где будете их видеть. Торт – любимое лакомство покемонов, он придает им жизненные силы.

RISTAR

Общее описание игры.

Эта новый длинный, длинный платформер, который покорит и малых, и старых! Вы управляете Звездой с ногами и руками! Она убивает врагов очень оригинально – "катапультирует" себя в воздух (с помощью пусковой установки) и превращается в стреляющую "боевую" звезду. Зрелище просто невероятное! Когда Вы приступаете к игре, то невольно напрашиваются сравнения с Sonic Hedgehod`s Greenhill zone. Первые два уровня очень похожи, те же травка, деревья, цветочки. Похожее ощущение иногда возникает и на других уровнях, например, в сценах под водой. Музыка не всегда хороша, но вполне соответствует характеру действия, меняется от уровня к уровню, а мелодия самого Ристара просто чудесна.

Когда Ристар пропускает удар, то всхлипывает так правдоподобно, что его становится жалко. А вот грохот от наносимых им ударов по врагу подчас бывает утомительным.

Графика отличная, персонажи четко прорисованы, однако анимация не всегда на высоте. Нет, она не плоха, но могла быть и лучше.

Сам характер игры не слишком отличается от типичных платформеров, со всеми их достоинствами и недостатками. Прыгаем, бегаем, скачем, стреляем, а в промежутках подбираем кое-какие полезные вещички.

И хотя на сегодня рынок ну так "перекормлен" платформерами, что дальше некуда, Ристар доставит Вам много удовольствия и веселья.

Советы.

* Вы не можете погибнуть в премиальном раунде, но каждый раз, как только Вы нарываетесь на неприятность, скорость таймера возрастает. Избегайте таких ситуаций, поскольку это не позволит Вам скопить достаточно сокровищ необходимых для получения дополнительных продолжений.

* Любая область с двумя power-up может быть захвачена повторно благодаря старой проверенной методике " захвати оба и умри", хотя для того, чтобы это сработало оба up'а должны быть спрятаны в сундуках с сокровищами. (спрятанные в углах и трещинах возвращаются во второй раз, как звезды).

* У Вас есть прекрасный шанс, чтобы получить 20,100 пунктов премии, если захватываете звезды руками в конце каждого FACING TO THE LEFT.

* Чтобы превратить Ристара в сверхзвуковую звезду, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Затем нажмите нужное направление и дело в шляпе. Враг разбит вдребезги!

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

Особенности игры.

1. При ранении складирующаяся в хвосте энергия тратится на поддержание жизни, но любое падение с высоты или на шипы, а также расплющивание наносят невосполнимый ущерб и приводят к потере жизни.

2. Ваш герой после гибели будет продолжать путь с последнего относительно безопасного шага с хвостом единичной длины.

3. Особенно опасны многочисленные ловушки ландшафта. Если из-за врагов Вы, в основном, теряете время, требуемое для восстановления хвоста, подъедаясь у ближайшей трубы-кормушки, то при смерти, скажем, на шипах змейка с дол-

гим отчаянным воплем, ускоряясь, уносится в преисподнюю.

4. Истреблять врагов можно двумя способами – прыгать на них сверху или бить языком. Второй метод предпочтительнее, поскольку не на всякого врага можно прыгнуть. Но если язык слишком короток, мало времени или враг движется по траектории, лишающей Вас безопасного места для атаки, то можно подкараулить противника на границе доступной ему зоны. Даже в случае промаха, он Вас не покалечит.

5. Иногда призы лежат прямо на дороге, иногда – внутри люков, открыть крышку которых можно с помощью языка. Там же может находиться разная живность – как приятная (шарики), так и не очень (все остальное). А также вход в бонус, где Вы некоторое время сможете безнаказанно нагуливать себе хвост.

Особенности отдельных уровней.

На начальных уровнях гады встречаются редко, и они не слишком опасны. К примеру, черные катушки, которые перемещаются в районе 5-6 клеток. Убить их не составит особого труда: либо прыгните на них сверху пару раз, либо ударьте их языком. При попадании в воду на первых двух уровнях, Вы можете пострадать от странной твари похожей то ли на акулу, то ли на кашалота. Если Вы замешкаетесь, эта тварь схватит Вас за брюхо, и хвост и, соответственно, вес уменьшатся на один шарик. Чтобы спастись, нужно подпрыгнуть и быстро добраться до суши.

Первый уровень наиболее богат на секреты. На первом островке в море находится телепортатор, перебрасывающий Вас на третий уровень. Попасть на него можно так: запрыгните на островок, затем нажмите одновременно кнопку прыжка (**B**) и кнопку удара языком (**A** или **C**).

А теперь самое интересное. Как только Вы вылезете из норы, сразу же бегите (то бишь ползите) в конец уровня, и если вам повезет, успеете к старту ракеты, которая переправит Вас на восьмой уровень.

Третий уровень существенно отличается от предыдущих. На нем Вы все время карабкаетесь вверх. Но сложностей здесь немного. Постарайтесь не нарваться на иголки, разлетающиеся в разные стороны от взрывающегося "ежа". Лучше дайте ему пару раз языком для профилактики.

Пятый уровень один из самых сложных в игре. А все из-за летающих ковриков, по которым Вам придется передвигаться по уровню.

На шестом уровне основной трудностью является перемещение по одноклеточным островам, между которыми находится скоростной водопад, и, если Вы в него попадете, то через несколько секунд Вас снесет вниз. В конце уровня сложнее всего забраться вверх по водопаду. Вам надо поймать приз, который должен вылететь из пещеры в скале. Но будьте внимательны, не поймайте на голову наковальню! Поймав приз, смело прыгайте на стену водопада и, часто нажимая кнопку прыжка (**B**), вылезайте наверх.

Девятый и десятый уровни отличаются только по цвету льда. Они очень сложные, так как Вы будете постоянно буксовать: уровни ледяные и поверхности в основном покатые.

Секреты.

1. На первом и втором уровнях, в верхней их части есть недоступные уступы с призами. До них никак ни допрыгнуть. Чтобы попасть на один из таких уступов, нужно осторожно спрыгнуть в воду у подножия горы и дождаться акулу. Она Вас укусит, и Вы потеряете единицу (один шарик) энергии, но змейка от укуса взовьется высоко вверх. Направив в полете змейку, Вы сможете попасть на ранее недоступный "призовой" уступ.

2. С третьего уровня можно сразу попасть в пятый. Когда увидите гору с рядом уступов (на одном из них нечто, похожее на будильник), возьмите поблизости ключ и прыгайте с разгона по уступам. Вы окажетесь на верху горы, где есть люк, ведущий на пятый уровень.

3. С первого этапа можно попасть не только на восьмой, но и на третий. Для этого надо в начале игры встать на отдельно стоящий островок, расположенный слева посреди воды, и подпрыгнуть на нем. Если Вас затянет в островок, то окажетесь на третьем этапе игры.

4. Если в четвертом уровне на взвешивании Вам не хватает хвоста (веса), не отчаивайтесь. Посмотрите, на вас летят наковальни. Не теряйтесь, сделайте так, чтобы одна наковальня попала на весы. Весы зашкалят, прозвенит звонок, и дверь в следующий уровень откроется!

5. Табличка с "Y" увеличивает язык змейки.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Подсказки.

* Соберите в одном действии 100 золотых колец (Gold Rings) – и Соник получит дополнительную жизнь. Жизнь можно также заработать, разбив монитор – источник энергии. А если Вы пройдете на специальный этап (Special Stage) и там соберете 100 колец, то получите и дополнительную жизнь, и продолжение игры.

* Если Вы завершаете игру и собираете все Изумруды Хаоса, то при сохранении этой победной игры (Game Save) появляется Супер-Соник. При этом Вы получаете также особую возможность выбора уровня и можете начинать игру с любой зоны.

Превращение в Супер-Соника.

Когда Соник превращается в Супер-Соника, он становится ярко-желтым и непобедимым. Супер-Соник бегает гораздо быстрее, оставляя за собой искры. Для такого превращения сыграйте игру в одиночном режиме и соберите 50 золотых колец. Включите "звездный столб" (Star Post). На специальном этапе (Special Stage) подберите Изумруд Хаоса, потом нажмите на приставке кнопку Reset и начните новую игру. Вернувшись на стартовый экран, выберите там "Options" и выберите любого игрока. Соберите еще 50 золотых колец и снова включите "звездный столб". Вы уже сохранили свой первый изумруд и теперь находитесь на втором специальном этапе. Повторяйте все то же самое до тех пор, пока не накопите все 7 изумрудов. Собрав их, подберите еще 50 золотых колец – и пожалуйста, теперь Вы Супер-Соник!

Зоны в одиночной игре.

ОСТРОВ АНГЕЛА (Angel Island). Вот Ваши первые приключения: на Острове Ангела Соник уворачивается от ползучих растений, подпрыгивает на катапультах и прорывается сквозь каменные барьеры (с помощью приема "Spin Dash"). Ваша первая неприятная встреча происходит где-то на середине 1 действия на Острове Ангела. Вам придется исполнить один-два приема "Super Spin". Освойте его как следует: впоследствии бороться с Доктором будет гораздотруднее! Во второй части 1 действия на вершине круговой петли Вы найдете Светящийся щит (Lighting Shield). Заберите его – и золотые кольца будут притягиваться к Сонику. Но впереди Вас ждет Огненный щит (Fire Shield), так что вперед! Для победы над каждым из "боссов" Вам потребуется 6 – 8 успешных атак. После того, как взрывается корабль Доктора, выпадает метка конца уровня (End Level).

ЗОНА ГИДРОГОРОДА (Hydrocity Zone). Во время действий в этой зоне будьте готовы путешествовать под водой. Задействуйте Водные щиты (Water Shields); в противном случае Вы будете

вынуждены каждые 20 секунд взмывать вверх,за воздухом. Лучший момент для успешной атаки на подводную лодку Доктора – когда она опускается на большую колонну. Когда эта колонна начинает вращаться, отойдите назад, чтобы совершить налет. Но Вы ничего не сможете сделать, пока не прекратится водоворот. А вот когда вода успокоится, атакуйте судно Доктора со стороны дна. Второе действие в Гидрогороде доставит Вам много хлопот. Соник должен уклоняться от движущейся стены, чтобы не быть раздавленным. Это сложно, потому что под водой Сонику двигаться тяжело. В конце каждого действия, когда выпадает метка "End Level", пусть Соник подскочит и ударит эту метку в воздухе. Могут выскочить иконки дополнительной энергии. Если Вам будет сопутствовать удача, то появится гигантская рука, подберет Соника и запустит его в нужном направлении. Счастливого пути! Чтобы победить Доктора в конце второго действия, дождитесь спокойной воды и совершайте как можно больше налетов на его корабль. Здесь опять очень важно точно выбрать время. И всегда сохраняйте у Соника хотя бы одно кольцо – для защиты.

ЗОНА МРАМОРНОГО САДА (The Marble Garden Zone). Эта зона – древние развалины давно заброшенного города. Стартуйте с вершины большого крутого холма. Скатываясь с него, соберите как можно больше золотых колец. Добравшись до тупика, атакуйте Бадника, находящегося над головой. Он вонзится в потолок, и откроется дорога.

ЗОНА КАРНАВАЛЬНОЙ НОЧИ (Carnival Night Zone). Здесь можно повеселиться в Карнавальную ночь. Пусть Соник взлетает на воздушных шарах и парит на антигравитационной подушке. Но опасайтесь автоматических дубинок. Когда доберетесь до пушки, пусть Соник запрыгнет внутрь; после этого выстрелите им под углом 45 градусов. Чтобы Соник приземлился в нужном месте, нужно тщательно выбрать момент выстрела. ЗОНА ЛЕДЯНОГО МЫСА (Icecap Zone). Когда Соник и Тейлс будут обследовать эту зону, температура будет падать, однако игровое действие от этого не станет менее жарким. Вы стартуете на сноуборде, скатываясь на нем с крутого холма. Чтобы добраться до конца действия, Соник толкает айсберг, а потом запрыгивает на него, чтобы совершить путешествие в воздушном вихре.

ЗОНА СТАРТОВОЙ ПЛОЩАДКИ (Launch Base Zone). Это секретная база Доктора Роботника. В конце второго действия Вам предстоит разбить воздушный корабль и победить Доктора. В этом действии нужно соблюдать сложную технику безопасности. Если Соник по неосторожности включит сигнал тревоги, то на него нападут страшные птицы-роботы. Перед заключительной битвой Вам нужно будет иметь дело с Наклзом. Берегитесь робота, которого оставил Доктор. Соник должен направлять атаки в центр этого устройства, остерегаясь шипов. Чтобы взорвать эту машину, нужно тщательно выбрать момент времени. А через пару минут начнется заключительная встреча с Доктором Роботником решающая схватка. Она начинается в самом конце зоны Стартовой Площадки. Соник должен избегать больших пушечных ядер. Когда ядро приближается, подпрыгните и нанесите серию ударов по кораблю Доктора: разрушить корабль можно с помощью 6 – 8 отчаянных атак. Цельтесь в то место, где сидит Доктор. Потом Соник разрушает 3- палубный корабль Доктора, совершая серию атак на капитанскую рубку и уклоняясь при этом от лазерных залпов. Поражая рубку, пользуйтесь ключом направлений и все время нажимайте **A, B**

или **C**, чтобы оставаться в этом месте и наносить множество ударов. Наконец, дело доходит до поединка между Вами и Доктором; выживет только один из вас. Клещи гигантской машины могут нанести Сонику смертельные раны. Когда эта машина появляется на краю экрана, прыгайте и совершайте серию атак на нее, целясь выше клещей (сбоку).

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЭТАП. Проходя каждое действие, ищите секретные комнаты. В этих комнатах хранятся гигантские "золотые транспортные кольца" (Gold Transporter Rings), которые будут переносить Соника на специальный этап. Обычно в каждом действии можно найти 2-3 таких комнаты. Попав на специальный этап, подбирайте там синие шары, а красных шаров избегайте. Множество синих шаров Вы увидите на "поле квадратов". Чтобы синие шары превратились в золотые кольца, пустите Соника вокруг этого поля, чтобы он собрал синие шары только по внешнему его краю. Тогда остальные синие шары превратятся в золотые кольца. Соберите 50 золотых колец, чтобы заработать продолжение игры (Continue). Если же Вы соберете 100 золотых колец, то заработаете и продолжение, и дополнительную жизнь. В конце объемного сферического лабиринта лежит один Изумруд Хаоса. К концу игры Вы должны собрать все изумруды, чтобы накопить энергию, достаточную для сокрушения Доктора Роботника и окончательного завершения игры. Поэтому на специальный этап нужно заходить много раз. Если Соник коснется красного шара, то он моментально перенесется обратно в прежнее действие. После того, как собраны все Изумруды, гигантские транспортные кольца больше не появляются.

ПРИЗОВОЙ ЭТАП "THE GUMBALL MACHINE". Во время любого действия соберите 50 золотых колец и включите "звездный столб" (Starpost). Когда вокруг начнут летать звезды, пусть Соник прыгнет к ним; он перенесется на призовой этап "The Gumball Machine". Попав на этот этап, с помощью буферных устройств на стенах и резиновых мячиков прыгайте по помещению; заведите рычаг "автомата резиновых мячиков" ("gunball machine") и собирайте выскакивающие из него мячики – источники энергии. Не допускайте, чтобы Соник провалился сквозь пол этого помещения: тогда он выскочит из призового этапа и вернется в предыдущее действие.

Специальный секретный этап.

В режиме "Sound Test" измените музыкальный фрагмент на "1F" и нажмите С. Затем подсветите "Special Stage 2", нажмите и удерживайте кнопку **A**, и Вы сможете начать игру на секретном специальном уровне.

Игра ночью.

Введите код Выбора Уровня, затем нажмите **C + Start**, чтобы выбрать стартовый уровень.

Случайный выбор места начала игры.

Введите код Выбора Уровня и выберите уровень. Перейдите в режим паузы и нажмите **A**, чтобы вернуться в меню выбора уровня. Выберите другой уровень, и Вы будете начинать игру в разных зонах. Остерегайтесь, Вы можете начать игру, влепившись в стенку.

SONIC & KNUKCLES

Особенности игры в разных зонах.

* В "Зоне Грибного Холма" (The Mushroom Hill Zone), как нетрудно догадаться, растет много грибов. Соник и Наклз могут отскакивать от некоторых из них, как мячики. Чтобы забраться повыше, Соник или Наклз должны иногда пользоваться забавными механическими коробками-подъемниками.

* Для прыжков с большой высоты можно пользоваться большими зонтика-

ми, которые тоже похожи на грибы. При этом, манипулируя ключом направлений, можно регулировать падение так, что Соник или Наклз сумеют собрать дополнительные золотые кольца. С помощью своих острых когтей Наклз может лазить по стенкам. Он может также планировать по воздуху на некоторое расстояние и пробивать некоторые препятствия, создавая себе проходы.

* В начале игры Соник и Наклз – враги (как и в "Sonic 3"). У Соника одна цель: завоевать дружбу Наклза и превратить его в союзника в борьбе с Доктором Роботником. Доктор Роботник будет подстерегать Вас в конце каждого действия. Он передвигается в странном агрегате, специально сделанном для борьбы с Соником. Как всегда, Вам для победы надо нащупать слабые места в этом корабле и произвести 6 – 8 успешных атак. (Кстати, когда гигантский воздушный корабль Доктора пролетает над головой, можно подпрыгнуть и, зацепившись за него, прокатиться.)

* Чтобы пройти в Премиальный этап (Bonus Stage), соберите золотые кольца и включите Звездный столб (Starpost). Когда появятся звезды, пусть Соник или Наклз прыгнут на Звездный столб – и перенесутся на Премиальный этап. Премиальный этап – это замысловатый автомат по игре в "пин-бол". Если Соник или Наклз упадут ниже линии "энергетических шариков" (в нижней части экрана), то тут же вернутся обратно в предшествующее действие.

SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND)

Подсказки.

* На этапе Spring Gadget Zone, когда нужно обходить шипы, незачем прибегать к помощи воздушных шаров. Можете продолжать прыгать – шипы не смогут Вас достать.

* Когда отыскиваете Фликки, сажайте их в Большое Кольцо (Big Ring).

* На всех премиальных кругах старайтесь все время стоять на земле: если будете прыгать, то можете пропустить много ценных колец.

* Если Вы финишировали с премиальным кругом, то все кольца регенерируются на протяжении остальной части уровня. Вернитесь и подберите кольца, чтобы Вам проще было накапливать дополнительные жизни, дополнительные продолжения игры и Изумруды Хаоса.

* Когда Соник получит Золотой Щит (Gold Shield), не подбирайте других щитов. Только Золотой Щит дает Сонику возможность совершать убийственную Залповую Атаку.

* Внимательно ищите трещины в стенах и старайтесь протиснуться в них с вращением. Вы можете попасть на секретные территории, где много колец, полезных предметов и премиальных кругов.

SONIC SPINBALL

Краткий обзор уровней.

Уровень 1. Ядовитые пещеры (Toxic caves) Соник должен найти три изумруда из липкой ядовитой грязи, стекающей из "ринбол" пещер. По ходу дела Вы можете набрать гроссмейстерский результат, выполняя различные маневры на китайском бильярде и работая различными выключателями. Конечно, ни одна игра с Соником не может обойтись без вращающихся золотых колец, которые он находит и собирает. Когда же три синих изумруда (откуда такой цвет?) в "сачке", комната босса откроется, и Вы обнаружите охранника. Похож он на нашего старого друга Роботника?

Уровень 2. Бойлер (The boiler). На этом уровне Соник прокладывает себе путь сквозь этот сложный механизм с помощью потока пара, прыгая на птиц и избегая потоков лавы. Самый точный марш-

рут (это разумнее всего) – следовать направлениям, указанным на столах стрелками – всегда достигнете нужных мест и целей. Не забывайте, что Соник (если его загнали в угол) может вылететь оттуда пулей, если Вы нажмете и удержите кнопку В, и скорость возрастет ну просто фантастически.

Уровень 3. The robot factory. Вы должны освободить животных в верхней части экрана, которых Veg-O-Matic machine превратила из милых шерстяных комочков в отвратительные дьявольские отродья. Но прежде, чем Вам удастся добраться туда, приготовьтесь к тому, что Вас будут колотить, толкать, оглушать, "подгонять" вентилятором и даже электричеством – и все ради рекордной суммы очков! Здесь тоже есть несколько изумрудов, и Вам придется довольно нелепо "попрыгать", пока разыщите их. Придется, конечно, и поупражняться на китайском бильярде в самом центре уровня, где Сонику предстоит открыть все камеры и освободить животных. Тогда сможете добраться до заветных изумрудов.

Бесконечные жизни.

Если в Ядовитых Пещерах (Toxic Caves) у Вас осталось больше одной жизни, то большего счастливчика мир еще не видел. Заберитесь на бочки, прыгните в них и двигайтесь к стенке напротив изумруда. Выпрыгните из бочки и умрите, пока эта бочка не вернулась назад. Вы увидите Соника, умирающего дважды, и появитесь в начале уровня. В верхней части экрана увидите сообщение "Launching Extra Ball", и Вы получите бесконечную жизнь.

Стадия "Multi-ball".

В Sonic Spinball имеется замечательный вариант игры с несколькими шарами. Чтобы попасть на эту стадию, соберите все кольца на уровне. Затем найдите выход – он похож на большое искрящееся кольцо. Все, играйте в мультишарика!

SPARKSTER: ROCKET KNIGHT ADVENTURES II

Полезные советы.

* Когда Вы встретите носатого босса, необходимо несколько раз хорошенько приложить его по носу. Дождитесь пока он презрительно улыбнется и опустит руки. Затем проскочите через его нос, прежде чем он начнет ругаться на Вас.

* На этапе 2, используя меч, загасите огонь. В темноте Вы можете встретиться с разнообразными объектами, но не расслабляйтесь полностью, среди них могут быть и враги.

* В битве роботов дождитесь пока противник не метнет в Вас снаряд. Блокируйте его, а затем переместитесь по прямой на расстояние удара рукой, хорошенько двиньте противника в живот и отойдите назад. Повторите эту последовательность действий несколько раз.

SQUIRREL KING

Советы.

1. Учтите, что в начале игры дается три жизни, каждая из которых, в свою очередь, состоит из трех "сердец" жизненной энергии (это значит, что если до Чипа или Дейла противники дотронутся трижды, он умрет один раз).

2. Энергия пополняется, если найти ящик с желудем, а жизнь – ящик со звездой с яркой каймой. Полезно также найти ящик, в котором сидит Вжик (он отгонит всех врагов), или в котором хранится сыр для мыши по имени Рокфар. Мчась на запах сыра, Рокфар преодолевает любые препятствия и даже пробивает закрытые решетки.

3. В конце каждого этапа Чип (Дейл) сходится в поединке с каким-нибудь монстром (гусеницей, роботом, рыбой и т.д.). Они погибают после пятикратного попадания в них красным шаром.

4. После победы над монстром появляется картинка с ящиками, в которых

хранится жизнь, цветы, звезды. Самое ценное – жизнь – чаще всего находится в верхнем ряду посередине.

5. Чтобы перекрыть воду, текущую из труб и мешающую продвигаться вперед, Чип (Дейл) должен встать на вентиль и несколько раз подпрыгнуть (кнопка **C**).

6. Чтобы перевести выключатель в положение "OEE", нужно попасть (кнопка **B**) ящиком в его рычажок, тогда прекратится поток летящих шаров, топоров и т.п.

7. В конце Чипа (Дейла) ожидает сам Толстопуз, который нахально держит в лапе сигарету, а ее пепел стряхивает на Вас. Уворачиваясь от падающего пепла, нужно пять раз красным шаром попасть Толстопузу в голову (кнопку **A**), тем самым успешно завершив очередную миссию бурундуков – спасателей.

Секреты.

1. Если, играя один, Вы хотите, чтобы дополнительная жизнь (звездочка) давалась за каждые 50, а не за 100 набранных цветочков, начните игру с двумя бурундуками. Когда одного из них убьют, звездочка все равно будет появляться после каждых 50- ти цветочков.

2. Чтобы победить монстра на первом уровне, нужно пять раз попасть шаром в красный наконечник, заменяющий ему голову, а чтобы победить робота на этапе "Магазин Игрушек", нужно, подпрыгивая, трижды попасть ему в область живота.

3. Собирайте все встречающиеся по дороге цветы. Если их количество достигнет 100, появится летящая звезда. Если удастся ее поймать, то увеличите число жизней на единицу.

4. Чтобы пройти мимо маятника, необходимо в прыжке кинуть в него ящик и идти с максимальной скоростью.

5. Чтобы убить птицу, нужно бросить ящик ей в лапы.

6. На уровне с движущейся лентой, чтобы не перемещаться вместе с ней, держите нажатым джойстик по диагонали **DOWN/LEFT** или **DOWN/RIGHT**.

7. В последнем уровне, когда появятся топоры, высовывающиеся из трубы, не нужно стараться пройти через них, а нужно просто кинуть ящиком в кнопку наверху, и топоры исчезнут.

8. В зоне с игровыми автоматами, босс-кенгуру кидает шары под одним и тем же углом к полу. Чтобы его было легче убить, нужно встать под боссом чуть левее шаров, летящих перпендикулярно полу, и оттуда кидать в босса мяч.

SYLVESTER AND TWEETY IN CAGEY CAPERS

Советы по игре.

* 1 уровень. Огонь в камине можно потушить, ударив по выключателю. Прячтесь за лампой или в корзине с помощью кнопки Up.

* 2 уровень. Для того, чтобы добраться до гнезда канарейки, сбросьте бочки с перил над проводами.

* 3 уровень. Когда Вы попадете между вагонами, Вас будет относить назад. Чтобы этого не произошло, нажмите **DOWN**.

* 4 уровень. Выход из уровня находится на крыше.

* 5 уровень. Спустившись на первый этаж, к большому окну с решеткой, Вы сможете попасть в потайную комнату.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Управление Taz'ом:

* Приостановить игру – нажмите **START**.

* Действия (использовать предмет) – **A**.

* Вращаться – **B**.

* Прыжок – **C**.

* Управлять движениями Taz'a – стрелки на джойстике.

Прохождение игры.

После веселого вступительного мультфильма, Вас выбрасывают с космического корабля на Марс. Отсюда Вы должны

проложить себе путь через полчища разнообразных врагов.

Этап 1 — Mars

Мало того, что Вас бесцеремонно выбросили на марс в тесном ящике, Вас еще и посадили на жесткую диету. Вот это уже нахальство! Вы разбиваете этот, довольно крепкий на вид, ящик в щепки и сердито оглядываетесь вокруг. Что больше всего удивляет – так это непомерный аппетит Таза, но именно таким образом Вы пополняете свою жизненную энергию. Побродив по закоулкам Марса, по пути то увеличиваясь, то уменьшаясь, находим табличку с надписью EXIT. И что же? Таз дошел до того, что ест все без разбора. Второй подуровень будет более сложным и запутанным, но Вы все- таки дойдет до босса... Если возникнут трудности, посмотрите, как с ним расправляется компьютер, и Вы – на втором этапе.

Этап 2 — Moleworld

Дальше действия разворачиваются на какой-то всеми позабытой планетке. Это очень хитрый и коварный этап, особенно Вам будут надоедать лунатики и их техника. Но в этом этапе есть маленькая хитрость: если Вы подойдете к стене с отверстием посередине, смело прыгайте туда, и вскоре Таз с жадностью съест очередную табличку. На втором этапе начинается самое веселое. Какой-то фанатик, то есть лунатик, сел за штурвал машины с острыми шипами. Так как он не намерен пропустить нас на третий этап без боя, придется его изрядно поколошматить. Запрыгните на него и бейте – вот и третий этап.

Этап 3 — Planet X

Этапы усложняются раз за разом, похоже программисты теряют последние остатки совести. Теперь Вам предстоит пообщаться с какими-то букашками, различными щупальцами, побывать в неком подобии водопада и, конечно же, съесть много вкусного. Кстати, если Вы отведали торт с динамитом или бомбу, то они раз и навсегда удалят налет с Ваших зубов. Плутая по таинственной планете, Вы найдете зонтик, который надо использовать. Берется он кнопкой **A**, а взлетает кнопкой **B**. И вот, отбрасывая в сторону порядком потрепанный зонтик, Вы попадаете в гости к гусенице. Ее достаточно легко забить, так что не будем углубляться в детали.

Этап 4 — Mexico

Итак, Таз больш не разгуливает по планетам, а решает направится домой. Его путь проходит как раз через этот этап. Вы должны прыгать по стаду коров к концу подуровня. На быке долго стоять не стоит – он пришлепнет Вас как надоедливую муху. Второй подуровень достаточно сложен, но умение выживать поможет Вам и здесь. События разворачиваются в самом городе. Различные ковбои, осы и змеи пытаются втоптать Вас в грязь. Пройдя их, Вы увидите еще одного мультипликационного героя, который настроен к Вам отнюдь не дружелюбно. Вспомните, что Вы делали с такой тушей в мультике, и Вы легко выиграете в этой схватке.

Этап 5 — Castle in the dark

Вы почти дома! Но последнее препятствие – это замок. Вы решаете прогуляться по крыше, Вам предстоит открыть пару дверей, избегая летающих глаз. Потом Вам придется открыть еще одни ворота, но Вам мешает мясник с огромным топором. Приложив последние силы, Вы окажетесь в подземелье. Это очень запутанный лабиринт, где полно рыцарей. Разобраться с ними Вам поможет газ.

Третий подуровень проходит в канализации. Огромные неприятности для Вас здесь представляют дощечки и огонь. Но вот и злодей, из-за которого Вы стерли все кнопки на джойстике.

Профессор уверен что его злобное красное существо победит Вас. Убедите

его в том, что он ошибается – найдите слабое место Вашего противника. Поговорив с мутантом, принимайтесь за самого профессора – Ваша пламенная речь быстро вернет его к действительности. Ура. Вы смотрите прекрасную концовку и можете рассказывать друзьям об очередной пройденной игре.

Советы.

Taz может вращаться – это движение помогает победить врагов, пройти за препятствия и пробраться вверх по вертикальным тоннелям. Чтобы начать вращаться, нажмите и держите **B** и нажмите кнопку направления – влево или вправо. Это движение можно использовать, чтобы разбивать стены.

Для того, чтобы путешествовать вверх, надо нажать **C** для прыжка, а когда Вы подпрыгните, нажать **B** и закрутиться. Taz должен отскакивать от стен, чтобы двигаться.

Вас поймали в клетку?!! Только не Taz'а! Если Вам удалось проломать себе путь влево и вправо и Вы не можете двигаться вверх, нажмите одновременно **C** и **DOWN**. Вы сможете проломить пол и упасть на нижний этаж.

Практически на каждом уровне Taz встречает транспортные площадки. Они пересылают нашего героя в другую область уровня.

Инопланетяне, захватившие Taz'а обладают очень странными вещами. Например, у них есть съеживающие лучи и лучи для роста. Если Taz попадет под первый из них (Shrink Ray), то он временно станет очень маленьким, совсем крошечным. Лучи роста (Growth Ray) превращают нашего героя в гиганта. Если Taz стал маленьким, он сможет проникнуть в небольшие проходы. Если же он подрос, то его движения становятся более ограниченными, зато он становится невидимым.

Если Вам встретился значок Acme Cartons, можете вздохнуть спокойно – уровень пройден. Прыгайте прямо внутрь и очутитесь в начале следующего уровня. Еще очень здорово найти пару выключателей, которые управляют различными машинами или открывают и закрывают различные двери.

Если Вы обнаружите вертолет Taz Whirly Copter – считайте, что Вам здорово повезло. Подойдите к вертолету и нажмите **A**, чтобы подняться на борт. Затем нажмите и держите **B**, чтобы взлететь. Пока Вы держите **B**, вертолет летит, как только Вы отпускаете эту кнопку – он приземляется. В воздухе можете управлять дваижениями вертолета с помощью кнопок направления. Когда захотите пройти пешком, сядьте и нажмите кнопку **A**.

Показатель здоровья Taz'a расположен в правом верхнем углу экрана. Когда полоска энергии исчезнет, Taz потеряет жизнь. Вы начинаете игру с тремя жизнями, которые изображаются в левом нижнем углу экрана. Чтобы пополнить энергию, питайтесь! Ищите еду и употребляйте ее. Однако, если Вы обнаружите торт с горящей свечой на нем, лучше оставьте его лежать. Кроме того, энергию можно восстановить, съев аптечку (белая коробка с красным крестом).

Помните, что употребление внутрь бензина очень вредно для людей (вроде Вас) и они могут умереть. В то же время, если бензин выпьет Taz, он сможет изрыгать изо рта пламя. Это классное оружие против инопланетян.

Коробка с камнями – тоже полезное оружие. Если Taz наестся булыжников, он сможет потом плеваться ими во врагов. Вообще, если Вы обнаружили какой-нибудь предмет, типа камней, бензина или еды, не стоит крутиться вихрем и уничтожать это. Просто хватайте предмет и Taz его съест.

Бороться с инопланетянами далеко не всегда просто. Некоторые из них исчезают,

как только Taz применит свое замечательное вращение. Чтобы пройти остальных, Вам придется использовать специальные приемы, например, дыхание огнем. Плевание камешками – тоже хороший способ разделаться с инопланетянами.

Большинство уровней напоминают огромные лабиринты, наполненные опасными препятствиями. Если дорога идет вверх или вниз, а Вы не видите, что там, нажмите и держите **UP** или **DOWN** – тогда экран сдвинется и Вы сможете видеть путь.

Статуи Taz'a отмечают середину уровня. Пройдите под ними и над статуей возникнет флаг. Теперь, если Вы и потеряете жизнь, то начнете заново не с начала, а с этого места.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

Движения персонажей.

"Специальная атака" – это особый прием, характерный для каждого персонажа.

"Ультра-атака" – очень резкая атака; она также особая у каждого персонажа и может проводиться только тогда, когда его энергия на исходе.

"Раздражение" – все персонажи могут раздражать, "дразнить" соперника, чтобы спровоцировать его на активность.

Обозначения:

Вверх (Up)	**U**
Вниз (Down)	**D**
Вперед (Forward)	**F**
Назад (Back)	**B**
Вниз и назад	**DB**
Вниз и вперед	**DF**
Вверх и назад	**UB**
Вверх и вперед	**UF**
Раздражение (Taunt)	**T**
Удар кулаком (Punch)	**P**
Удар ногой (Kick)	**K**

ЛЕОНАРДО (LEONARDO)

Леонардо – это лидер команды. Хоть он и не так силен, как Рафаэль, однако завоевал репутацию лидера за ум и строгость к себе.

Специальные атаки:

Ground Swell **D, DB, B + (P или K)**

Rolling Cutter 1 **D, DF, F + (P или K)**

Rolling Cutter 2 **D, DF, F + (P или K)** (в воздухе)

Jumping Stud **F, D, DB + (P или K)**

Ультра-атака **B, F, DF, D, DB, B + T**

МИКЕЛАНДЖЕЛО (MICHAELANGELO)

Сначала может показаться, что Микельанджело – это обжора, любитель пиццы, который и панцирь-то свой распрямить как следует не может. Но когда дело доходит до использования "нунчак" – это настоящий мастер!

Специальные атаки:

Hurricane **B, DB, D, DF, F + (P или K)**

Chopper Chucker **D, DF, F, UF + (P или K)**

Flying Tackle Удерживать **D (1 секунду), F + (P или K)**

Ультра-атака **F, B, DB, D + T**

ДОНАТЕЛЛО (DONATELLO)

Донателло – это опытнейший боец, мастер оружия "бо". При этом его коэффициент интеллекта зашкаливает все тесты! Ему ничего не стоит перехитрить любого соперника и вывести его из строя раньше, чем тот успеет вообще что-нибудь сообразить.

Специальные атаки:

Vacuum Wave Удерживать **B (1 секунду), F + (P или K)**

Roto Bo Удерживать **D (1 секунду), U + (P или K)**

Blur Attack **F, B, F + (P или K)**

Ультра-атака **F, B, DB, D + T**

РАФАЭЛЬ (RAPHAEL)

Острый на язык Рафаэль пытается заставить соперника допустить ошибку, раздражая его едкими шуточками. Он мастер орудовать "саем" и обладает недюжинной силой.

Специальные атаки:

Sai Slash **D, DF, F + (P или K)**

Spark Plug **Удерживать D (1 секунду), U + (P или K)**

Power Drill **D, DB, B + (P или K)**

Air Power Drill **D, DB, B + (P или K) (в воздухе)**

Ультра-атака **B, F, DF, D, DB, B + T**

КЕЙСИ ДЖОНС (CASEY JONES)

Кейси Джонс с полной хоккейной выкладкой – верный друг черепашек, готовый на все, чтобы помочь им добиться цели.

Специальные атаки:

Rebounder **F, DF, D, DB, B + (P или K)**

Stick Lariat **D, DF, F + (P или K)**

The Long Bomb **D + T**

Ультра-атака **F, B, F + T**

ЭЙПРИЛ О'НИЛ (APRIL O'NEIL)

Тележурналистка Эйприл О'Нил была первой женщиной, которой доверились черепашки. Она прекрасно освоила все секреты школы "ниндзя" и стала превосходным бойцом.

Специальные атаки:

Ninja Claw **Ударить (P или K) несколько раз**

Ninja Attack **Удерживать D (1 секунду), U + (P или K)**

Back Dive Elbow **D, DB, B + (P или K)**

Ультра-атака **B, DB, D, DF, F + T**

РЕЙ ФИЛЛЕТ (RAY FILLET)

Будучи сам мутантом, Рей Филлет особенно заинтересован в помощи черепашкам. Единственное, что превосходит его габариты, – это его желание разрушить дьявольские замыслы Кранга.

Специальные атаки:

Sonic Wave **B, DB, D, DF, F + (P или K)**

Manta Press **Удерживать B (1 секунду), F + (P или K)**

Head Butt **Удерживать D (1 секунду), U + (P или K)**

Ультра-атака **B, F, DF, D, DB, B + T**

СИЗИФ (SISYPHUS)

Сизиф – это насекомое-гуманоид, союзник черепашек. Облаченный в снаряжение самураев, он обладает сверхъестественным чутьем, позволяющим ему одолевать врага.

Специальные атаки:

Beetle Juice **D, DF, F + (P или K)**

Beetle Flash **Ударить (P или K) несколько раз**

Hover Horn **Удерживать B (1 секунду), F + (P или K)**

Ультра-атака **B, F, DF, D, DB, B + T**

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Три секретных этапа.

В игре запрятаны три радужных кружка; если Вы их найдете, то сможете сыграть в трех призовых раундах. На этапе 1 сыграйте в правом нижнем углу карты, непосредственно под красной территорией "босса". Когда в правом конце этого участка найдете Гого Додо (Gogo Dodo), спрыгните на землю идите вправо мимо крыс – и найдете радужный кружок. На этапе 2 сыграйте на участке со словом "TINY", выложенным морковками.

Пройдите это слово и идите вправо к краю уступа (с жестянкой в земле). Спрыгните с уступа и направляйтесь влево, в скрытый тоннель. Пройдите влево и заберите дополнительную жизнь и Колокольчик, потом еще влево – и наткнетесь на радужный кружок. На этапе 3 сыграйте на участке, где есть водопад, растекающийся на два потока – влево и вправо.

Пройдите этот участок, пока не наткнетесь на платформу, которая начинает подниматься. Спрыгните с платформы до того, как уткнетесь в потолок. Идите по тоннелю влево, пока не дойдете до серых платформ. Спрыгните с платформ на трубу с катящимся камнем. Пройдите влево и прыгните на стенку слева от трубы – попадете в скрытый тоннель; радужный

кружок находится в конце этого тоннеля.

TOEJAM & EARL

Уровень 0.

Вы начинаете игру на уровне 1; оказывается, что он состоит всего из двух островов, окруженных водой. Но если Вы пролетите, пройдете на лыжах или проедете верхом по внутренней трубе в левую нижнюю часть уровня 1, то обнаружите еще один остров с дырой посередине. Упадите в эту дыру – и окажетесь на нулевом уровне, где сможете подлечиться (в горячей ванне) и получить дополнительную жизнь (выпив лимонад). Покинув уровень 0, Вы возвращаетесь на самый высокий уровень из числа пройденных Вами.

Секретный остров на уровне 1.

Кроме острова с дырой, описанного выше, в верхней части этого уровня есть еще один остров, на котором Вас ждет множество подарков.

Хинты от Sega

Следующая информация получена непосредственно от фирмы SEGA и должна помочь, если Вы застряли на каком-то уровне. Номер совета – номер уровня.

1. Подъемник находится в правой верхней углу страны.

2. Фрагмент Судна – внизу слева / в середине мира. Подъемник находится наверху справа в конце пути.

3. Подъемник находится в середине большого открытого поля в левой части мира.

4. Подъемник находится в левой нижней части мира рядом с озером.

5. Найдите дорогу и идите по ней влево и вниз, чтобы найти подъемник.

6. Фрагмент Судна находится внизу справа, в середине мира. Подъемник может быть найден наверху справа.

7. Подъемник – в левой нижней части мира, рядом с озером.

8. Подъемник – в правой нижней части мира.

9. Подъемник – ниже середины мира, налево.

10. Фрагмент Судна – наверху справа, в середине мира. Подъемник может быть найден в середине озера на острове.

11. Подъемник – в правом нижнем углу мира.

12. Фрагмент Судна находится ниже средней части мира. Подъемник – далеко наверху справа.

13. Подъемник найдете в верхней правой части мира.

15. Фрагмент Судна – в дальнем от Вас верхнем левом углу этого мира. Подъемник находится в левой нижней части мира.

16. Подъемник – выше середины мира.

17. Фрагмент Судна – наверху справа. Подъемник найдете справа от центра мира.

18. Подъемник располагается в верхней левой части мира.

19. Подъемник – нижнем правом углу мира.

20. Фрагмент судна – в левой нижней части мира. Подъемник – дальше в верхней правой части мира.

21. Фрагмент судна – в правой нижней части мира. Подъемник – наверху справа.

22. Подъемник – в верхнем левом углу мира.

23. Фрагмент судна – выше середины мира. Подъемник выключен и находится на острове в середине озера.

24. Подъемник находится в верхнем левом углу мира.

25. Заключительный фрагмент судна находится в нижнем правом углу мира.

TOE JAM & EARL 2: IN PANIC ON FUNKOTRON

Советы.

* Чтобы получить совет в игре, поставьте Toe Jam'a или Earl'a перед любым фонтаном и нажмите стрелку вверх.

* Вообще, чтобы общаться с предме-

тами и персонажами позади Вас, встаньте перед ними и нажмите стрелку вверх. Это относится кустам, деревьям, дверям и фонтанам.

* И Toe Jam и Earl владеют специальными веселыми приемами. Они включаются кнопкой А. Чтобы швыряться чашками, нажмите В, а для того, чтобы прыгнуть – **С**. Когда Вы находитесь в воздухе, Вы можете управлять движениями своих инопланетян при помощи стрелок на джойстике. Метательные чашки – это основное оружие дальнего действия для Toe Jam'a и Earl'a. Вы можете швырять их в людей и других враждебных созданий.

* Чтобы попасть в специальное меню, нажмите **START**, если у Вас трехкнопочный контроллер, или надавите сразу на **X** + **Y** + **Z**, если Вы – счастливый обладатель джойстика с шестью кнопками. Это меню позволит Вам применить Funk Scan (кнопка **X**), Panic Button (кнопка **Y**) и Funk Vac (кнопка **Z**).

* Если Вы попали в крутую переделку, жмите **Y**. Герой, которым Вы управляете, станет разбрасывать чашки во все стороны. Чтобы превратиться в веселый пылесос, нажмите **Z** – Вы сможете захватывать землян.

* На всех уровнях Вашей целью является собрать всех "зайцев" и упаковать их в чашки для более удобной транспортировки обратно на землю. На ближайшего землянина Вам указывает стрелка, появляющаяся внизу игрового экрана. Кроме того, Вы можете воспользоваться Funk Scan'ом. Обыскивайте кусты, деревья, норы и дверные проемы – никогда не знаешь, где может спрятаться гуманоид. Вы не сможете перейти на следующий уровень, пока не найдете всех людей на этом.

* Если Вы чувствуете, что над Вашей головой сгущаются черные тучи опасности, немедленно уматывайте при помощи своего коронного движения (кнопка **А**). Этот прием позволяет Вам мгновенно телепортироваться на большие расстояния. К сожалению, слишком часто таким приемом пользоваться нельзя – каждый перелет стоит Вам одного Funk Point'a. Впрочем, собирая в игре различные предметы, Вы зарабатываете дополнительные Funk Point'ы.

* Норы расположены на каждом уровне, в самых разных местах. Чтобы узнать, что в норе, поставьте Toe Jam'a или Earl'a перед норой и нагнитесь над ней. Иногда Вам может повезти, и Вы достанете из норы припрятанные кем-то полезные вещи.

* Иногда Вам понадобится одеть маску и погрузиться под воду. Чтобы плыть, периодически нажимайте кнопку **С**, а управлять движениями героев Вы можете, нажимая стрелки на джойстике. Не забывайте поглядывать в верхний правый угол экрана – там отображается количество оставшегося у Вас воздуха. Чтобы набрать побольше воздуха поцелуйте Мощную Рыбу (она круглая и фиолетовая) или всплывите на поверхность. * Есть еще три инопланетянина, которые любят мотаться вместе с Toe Jam'ом и Earl'ом. Во время вечеринки Вы можете управлять Shaka (кнопка **А**), Boom (кнопка **В**) или Clap (кнопка **С**).

* Много землян оказалось на Funkotron'e. Чтобы победить каждого из них, Вам потребуется несколько раз попасть в него чашкой. Если землянин находится над Вами, Вы можете либо кидать чашки вверх, либо подпрыгнуть, и разбрасывать посуду вниз. Вот список попаданий, необходимых для победы над разными типами землян.

The Little Girl (маленькая девочка) – 2 попадания чашкой.

The Baseball Kid (паренек в бейсболке) – 3 попадания чашкой.

The Cow Ghost (корова-призрак) – 2 попадания чашкой.

The Construction Worker (рабочий на заводе) – 5 попаданий чашкой.

Nasty William (мерзкий Вильям, он висит на воздушных шарах) – 5 попаданий чашкой.

Poodles (пудели) – 2 попадания чашкой.

The Rich Lady (богатая девушка) – 5 попаданий чашкой.

Wooman Tourist (женщина-турист) – 4 попадания чашкой.

Man Tourist (мужчина-турист) – 5 попаданий чашкой.

Naked Man In Box (голый мужик в ящике) – 7 попаданий чашкой.

The Insane Fairy (она летает, стреляйте вверх) – 4 попадания чашкой.

The Duck (утка) – 8 попаданий чашкой.

The Boogie Man – 4 попадания чашкой.

* На Funkotron'е нет ни одной машины, но тут и там разбросаны парковочные счетчики. Бросьте в него монету и Вы будете награждены каким-нибудь сюрпризом. Если счетчик не испарился после того, как Вы бросили в него монетку, бросьте еще.

* Когда Вы увидите розовые пузыри, приготовьтесь на них запрыгнуть. Запрыгнули? Теперь – поехали! Вы можете управлять шаром при помощи стрелок на джойстике, но следите за его цветом. Если пузырь стал прозрачным – значит он скоро лопнет.

* Попав на призовой уровень, бегите вправо и хватайте как можно больше призов и дополнительного времени (секундомеров). Вы можете попасть в вихрь, и тогда Ваше движение замедлится. Также в Вас может попасть молния, и тогда Вы будете быстрее. Когда Вы подойдете к окну, нажмите **A, B** или **C** – так Вы отойдете от него и не вернетесь на Funkotron. Ведь чем дольше Вы остаетесь в призовой зоне, тем круче становятся призы. Когда время на секундомерах дойдет до нуля, Вас переправят обратно на планету.

VIRTUAL BART

Советы.

* Подождите пока студенты соберутся на дорожке, до того как Вас закидают помидорами.

* Рулите прямо к часам, когда Вы плывете вниз по водостоку.

* Направьте Барта к верхнему квадрату, когда на нем светится кукурузный початок, и он приобретет дополнительную жизнь.

* Отправьте Барта порыскать на вершинах деревьев – там найдете кое-что нужное и полезное.

* Во второй части программы Dino Bart прислушайтесь к подозрительным звукам. Услышите звук падающих камней, драпайте немедленно – у Вас доля секунды, чтобы не оказаться погребенным под ними.

* Dino Барт (динозаврик Барт) скачет по камням, не испытывая никаких неудобств.

WOLVERINE: ADAMANTIUM RAGE

Описание уровней.

УРОВЕНЬ 1-1. В один прекрасный день, налив себе чашку горячего шоколада, Вольверин вдруг прочитал на экране своего компьютера странное сообщение. Если он сейчас совершит путешествие в Лабораторию Оружия X (WeaponX labs), то раскроет тайну своего прошлого. Как можно отказаться от такого предложения? Торопливо проглотив шоколад, он выскакивает из дома, сгорая от нетерпения. Неужели ответ на мучающий его вопрос действительно кроется в жуткой старой лаборатории? Ваши приключения начинаются в нижней части уровня. Берегитесь летающего андроида-охранника, все время пытающегося напасть на Вас, а потом разберитесь с неким вооруженным научным сотрудником, возникшим на Вашем пути. Поверните рычаг на полу, чтобы вызвать лифт, а потом снова поверните его, чтобы лифт пошел вверх. Все очень просто! Наверху в левой части уровня аккуратно пе-

ремещайтесь, когда проходите мимо электроустановки; здесь же Вы должны перепрыгнуть через провал как можно дальше – чтобы попасть на дальний выступ. Когда переместитесь правее, Вам надо будет щелкнуть переключателем, чтобы под Вами раскрылась дверь. После этого будьте готовы к схватке с собакой-роботом.

УРОВЕНЬ 1-2. В начале этого участка есть платформы, которые обрушиваются сразу же после того, как Вы на них запрыгните, так что останавливаться нельзя. В средней части участка остерегайтесь роботов-охранников: они имеют обыкновение появляться в самые неожиданные моменты. А когда в правой части участка Вам придется подниматься по лестницам, убедитесь, что никто не собирается в Вас стрелять. На первом уровне Вам встретятся два "сторожа". Чтобы уничтожить первого из них – робота, просто прыгните на него и нанесите несколько ударов. Второй – это огромная пушка; чтобы справиться с ней, нужно целиться в ее центральную часть.

УРОВЕНЬ 2-1. Профессор X предлагает Вольви свою помощь, но наш упрямый герой отказывается. Не найдя ничего интересного в Лаборатории, он теперь решает обследовать снежную пустыню, известную под названием "Земля Мертвеца" (Dead Man's Land). Но по силам ли это ему, если даже он – мутант с огромными когтями и талантом целителя? Его ждут испытания и на поверхности, и в подземных пещерах. Враги следуют один за другим... Тоненький слой льда над пропастью (в начале уровня) будет обламываться под Вашими ногами, так что бежать надо быстро. Потом Вы соскользнете в пещеру; не волнуйтесь, все идет по плану! В пещере отбивайтесь от летучих мышей; их можно уничтожать когтями. Когти пригодятся также для того, чтобы взбираться по отвесным стенкам пещеры.

УРОВЕНЬ 2-2. В новой пещере, в самом низу Вас ждет источник дополнительной энергии. Потом Вам встретится толстый парень, вооруженный пистолетом; нападать на него нужно молниеносно! Среднюю, глубинную часть пещеры нужно просто пробежать побыстрее. В конце этого участка Вам встретится андроид Альберт (Albert) – опасный противник. С ним лучше не связываться, а пройти его прыжками и скольжением. Выбравшись на поверхность, поглядывайте по сторонам – роботы-охранники появляются без всякого предупреждения! Два "сторожа". Сражаясь с вертолетом, выберите одну из четырех его "слабых точек" и бейте в нее не переставая. А чтобы победить притаившееся чудище, наезжайте на него по льду с разгона и пускайте в ход когти.

УРОВЕНЬ 3. Благополучно пройдя "Землю Мертвеца", Вольверин заблудился в Канадском лесу. Об этом прослышала леди Дефстрайк (Deathstrike – "смертельный удар"), и вот она тут как тут вместе с бандой убийц-ниндзя. С ними и заклятый враг Вольверина – Сейбертуф (Sabertooth – "саблезубый"). Бедняга Вольви и не знает, что ему еще предстоит! На этом уровне он должен пробиться через Канадский лес, и тогда в конце он, может быть, узнает, кто заманил его вловушку. Тщательно исследуйте лес, одновременно остерегаясь ниндзя. Так, ниндзя атакуют Вас, как только Вы прыгните на платформу в виде облачка. Ваши когти здесь понадобятся, чтобы лазить по деревьям. А в конце уровня Вам предстоит запрыгивать на невидимые платформы – диковинное и неприятное занятие! Вам поможет только Ваша счастливая звезда.

УРОВЕНЬ 4. Победив леди Дефстрайк, Сейбертуфа и канадских ниндзя, Вольверин узнает, что в его бедах виноват Синоби Шоу (Shinobi Shaw), находящийся сейчас во Внутреннем Круге (Inner Circle), в центре Нью-Йорка. На пути туда он должен пройти

Кибера (Cyber) – супер-разбойника с твердой, как алмаз, шкурой. Кибер хочет убить и Вольверина, и Синоби Шоу, поэтому пользуется случаем напасть на Вольверина, как только его замечает. Он одурманивает Вольви и засылает его в странный мир галлюцинаций и кошмаров. Чтобы еще раз увидеть дневной свет, Вольверин должен пробиться через этот мир и в конце уровня побить-таки Кибера. Здесь от Вас потребуется все Ваше мастерство... Берегитесь крошечных "марсианчиков", "саблезубых", а также огромных двигающихся шипов!

УРОВНИ 5-1 и 5-2. Вольверин наконец-то добирается до Внутреннего Круга. Но найдет ли он этого разбойника, Синоби Шоу? А тут еще против нашего героя ополчается целая армия роботов-охранников и подручных Шоу... В верхней части участка 5-1, когда Вы будете карабкаться по ступенькам, на Вас будут нацелены опасные лазеры. Особенно аккуратно обходите последний лазер, а потом быстро выходите направо. Попав на участок 5-2, можете слегка передохнуть. Но заметьте, что переключатель, открывающий дверь в левой части этого участка, находится в правом конце этажа.

УРОВЕНЬ 6. Обыскав без результата дом Синоби Шоу, Вольверин преследует разбойника по подземельям Нью-Йорка. Здесь жуткие лабиринты – грязь, вонь и беспорядок, – но где-то среди всего этого скрывается Синоби Шоу. Нужно во что бы то ни стало отыскать его, а заодно уничтожить его "Вечного Робота" (Doomsday Robot). При этом Шоу расставил повсюду массу ловушек специально для Вас...

УРОВЕНЬ 7. В канализационной системе под Нью-Йорком ситуация накаляется (не говоря уже о том, что вонь усиливается). Здесь у Вольверина столько проблем, что, кажется, ему с ними никак не справиться: Морлоки, Крокодилы, токсичные потоки, сточные трубопроводы, утечки отравляющих веществ, наконец – опасные Бладскрим (Bloodscream) и Фитцрой (Fitzroi). Но Вы же вооружены парой когтистых лап и способностями целителя!.. Будем надеяться, что все кончится хорошо, особенно если Вы воспользуетесь нижеследующими подсказками. На участке 7-1 на пути попадается первый вонючий Морлок. Избегайте его "энергетических залпов" и, если сможете, пробегите мимо; ну, а если не сможете... что ж, тогда убейте его! На участке 7-2 есть красный крестик – это источник дополнительной энергии. Когда спускаетесь по лестницам, остерегайтесь мутантов, которые могут поджидать Вас внизу. Монстр на участке 7-3 – существо, мягко выражаясь, странное; но бейте его посильнее – и участь его решена. На участке 7-4 Вам нужно аккуратно выбрать момент, чтобы проскочить между двумя красными сточными контейнерами, иначе будет плохо... Участок 7-5 очень короткий: надо просто пробраться от двери слева внизу до двери справа вверху. В нижней части участка 7-6 Вам нужно вспрыгнуть на плавающую платформу, чобы подняться выше. А у Морлока в верхней части участка есть пистолет, он очень длинноволосый, толстый и какой-то тусклый... Одним словом, есть минимум четыре причины, чтобы его убить!

WORMS

Совет.

Выбрать оружие очень просто. Нужно только вызвать меню и нажать "стреляющую" кнопку (fire button) – получите, что заказывали.

Некоторые виды оружия и его применение.

Базука (Bazooka). Это ключевое оружие в игре, имеющее самые разные применения. Хороший игрок отличается от плохого, в частности, тем, что стреляя из базуки, умеет использовать ветер. Можно стрелять прямо вверх по ветру, значительно увеличивая дальность об-

стрела. Другие применения базуки – обезвреживание мин и использование в ближнем рукопашном бою.

Банановые бомбы (Banana Bombs). С этим оружием можно выиграть игру, даже если в Вашем войске остался всего один червь. Если Вы получили эту мощную бомбу, тратить ее сразу в высшей степени неразумно. По крайней мере, сначала пристреляйтесь гранатами. Очень эффективен также взрыв банановой бомбы в воздухе: используйте одно- или двухсекундный запал и выбросьте бомбу через экран.

Огненный панч (Fire Punch). Обычный способ использования этого приема – подойти к вражескому червю и шмякнуть его так, чтобы он полетел в воду. В качестве разнообразия можно шмякнуть его на мины или выкинуть за пределы экрана. Можно проводить и двойные огненные панчи – ударить одного червя на земле, а второго – находясь в воздухе. С помощью огненных панчей можно такжн собирать ящики с оружием.

Шар-дракон (Dragonball). Пользоваться им нужно в тех случаях, когда огненный панч не может дать желаемого эффекта или когда Вы не хотите подводитть своего червя вплотную к противнику. Очень хитроумный способ использования шара-дракона – ударить им по мине. Шары также очень полезны против врагов, стоящих на мосту.

Мины (Mines). В основном предназначены для защиты Ваших туннелей, однако большинство игроков используют их также в качестве динамита, хотя и более слабого.

Овцы (Sheep). Овцы очень любят бегать и прыгать, и Вы можете помочь им в этом, если будете строить овечьи тропы из наклонно располагаемых балок (girders). Овцы – также очень полезное оружие в борьбе против Темной Команды (Dark Side), поскольку они легко проникают в туннели. А еще у них очень большие карманы, и они могут подбирать по дороге ящики с оружием.

Воздушный удар (Air Strike). Влечет за собой массовое уничтожение червей. Следует помнить, что это излюбленное оружие Темной Команды, которая может применять его, оставаясь под землей в туннеле. Оно оченнь эффективно в битвах за мосты, однако полезнее всего сохранить его до конца раунда.

Телепортация (Teleport). Умелые игроки используют его, чтобы перевести своих червей на приподнятые поверхности, в более удобные позиции для атаки. Члены Темной Команды пользуются телепортацией, чтобы забиться в тесные расщелины, где в них невозможно попасть.

Взрывающийся факел (Blow Torch). Это также оружие Темной Команды! Злоупотреблять им опасно, а хитроумное его использование состоит в том, чтобы взорвать факел о дерево, поразив червя, прячущегося за ним. Его также можно использовать для сбора ящиков с оружием.

Бунджи (Bungee). Наиболее эффективное использование – против червей, спрятавшихся в расщелине. Вначале полезно сделать из балок платформу для его приземления. Как и с помощью Веревки ниндзя, Бунджи можно использовать для доставания ящиков с оружием.

Штыковой удар (Prod). Это очень надежный прием уничтожения вражеского червя, годится даже против самых многоопытных врагов.

Мини-пушка (Minigun). Также эффектное оружие уничтожения, бросающее врага в воздух или на землю. С его помощью можно одним выстрелом с большого расстояния очистить от врагов целый склон холма.

ALADDIN



Игра "ALADDIN" сделана по мотивам знаменитой восточной сказки. Юноше-бедняку необходимо спасти принцессу Жасмин от коварного придворного Джафара, планирующего захватить власть в стране с помощью волшебной лампы, спрятанной в "пещере желаний". Алладин хочет с помощью той же лампы спасти принцессу, кроме того, он имеет право доступа в пещеру (такова его судьба). Ему помогает обезьянка Абу, которая сопровождает его во всех приключениях. Для того, чтобы найти вход в "пещеру желаний", Алладин должен сперва отыскать две половинки золотого жука, в обмен на которого он узнает у колдуна, где находится волшебная пещера.

Принцесса Жасмин не может выбраться из дворца Султана; а жадный Джафар всегда готов совершать какие-нибудь злодейства. Да и сам Аладдин в любой момент может застрять в суматохе волшебства, приключений и непредсказуемых опасностей. Только самый быстрый из всех уличных бродяг сможет избежать их и добиться своего.

Но впереди у Аладдина непростое приключение: ему придется сражаясь, пробивать себе дорогу через Агробах, убежать из темницы султана, выжить в огнедышащей Волшебной Пещере, подобрать Лампу Джина и сразиться с Джафаром в его секретном убежище. Но и у Аладдина есть несколько своих трюков, да еще и ятаган (турецкая сабля), чтобы он мог постоять за себя и дать сдачи своим врагам. И может быть, но это только может быть, он сможет загадать желание или два. Но даже для умнейшего во всем мире уличного бродяги, впереди его ждет бессчетное количество опасностей.

Начало.

Пользуйтесь стрелками Вверх-Вниз для выбора Начала Игры (START) или Опций (Options) в главном меню во время заставки. После чего нажмите кнопку **START**.

* START (Начало Игры) После данного выбора вас вихрем унесет на улицы Агробаха и вы начнете возможно самые увлекательные приключения в вашей жизни – приключения Аладдина.

* **Options (Опции)** После этого выбора у Вас будет возможность изменить некоторые детали игры. Прежде чем на-

чать игру измените необходимые детали. А сделать это можно так:

1. Пользуйтесь стрелками Вверх-Вниз для выбора необходимой опции.

2. Нажмите кнопку **А, В** или **С** для изменения выбранной вами опции.

3. Нажмите **START** в любой момент для возвращения в главное меню.

Difficulty (Сложность). Как далеко вы сможете пройти с наименьшим числом попыток? Выберете ваш уровень трудности и вы узнаете. Чем сложнее уровень, тем меньше попыток и яблок у вас будет. (Вы сможете собрать дополнительные попытки и яблоки во время игры)

Music (Музыка). Включите ее (ON) и Вы сможете слушать классные мелодии из одноименного мультфильма, которые стали победителями Грэмми. Или выключите ее (OFF).

Sound FX (Звуковые эффекты). Включите (ON) или выключите (OFF) звуковые эффекты во время игры. Sound Test (Тестирование Звучания). Для прослушивания всех звуков и музыки следует:

1. Нажать кнопку **А**, **В** или **С**, а затем пользуясь стрелками выберите необходимое в списке звуков.

2. Нажмите кнопку **А** для прослушивания выбранного фрагмента.

3. Нажмите **START**, кнопку **В** или **С** для возвращения в меню опций.

Основное управление (Triggers Are). Вы можете выбрать любую из 6 установок для кнопок **А, В** и **С**. Если Вы не будете ничего менять, то управление будет таким: Throw (Бросать) – кнопка **А**; Sword (Меч) – кнопка **В**; Jump (Прыжок) – кнопка **С**.

Выход (Exit) Нажмите **START** в любой моменг для возвращения в главное меню или выберите Exit и затем нажмите кнопку **А, В** или **С**.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ АЛАДДИНА.

Лазанье по веревке.

1. Подпрыгнете вверх, влево или вправо, чтобы ухватиться за висящую веревку.

2. Держите стрелку вверх, чтобы лезть вверх и держите стрелку вниз для скольжения вниз.

3. Для сражения с врагами отпустите стрелки и нажмите кнопку для Меча или Бросание.

4. Подпрыгнете влево или вправо для безопасного приземления или прыгайте с одной веревки на другую.

Сальто.

Прыгнете на сверкающий флагшток для выполнения сальто.

Поездка на волшебной веревке.

1. Найдите в Аграбахе флейту

2. Вы обнаружите волшебную веревку.

3. Подпрыгнете вверх, влево или вправо, чтобы уцепиться за нее.

4. Держитесь за нее пока она не принесет вас в новое место.

5. Чтобы отпустить ее просто подпрыгнете.

Движение по веревке.

1. Подпрыгнете для того, чтобы ухватиться за бельевую веревку или шест, которые у вас над головой.

2. Нажмите нужную стрелку для движения вправо или влево по веревке.

3. Для сражения с врагами отпустите стрелку и нажмите кнопку для Меча или Бросания.

4. Чтобы спрыгнуть вниз, нажмите кнопку для Прыжка. Использование Острого Ятагана. Будучи Аладдином вам придется “вырубить” себе дорогу своим

острым ятаганом. Косите и рубите врагов на своем пути своей сверкающей турецкой саблей и забросайте их яблоками. Вы в пути, и, как подобает настоящему уличному бродяге, Вы должны быть на один шаг впереди банды Джафара.

ИНДИКАТОРЫ НА ЭКРАНЕ.

На игровой экран выводится следующая информация:

* Health (Здоровье);
* Score (Очки);
* Tries (Количество попыток);
* Gems (Драгоценности);
* Apples (Яблоки).

Health (Здоровье). Дым из лампы в левом верхнем углу экрана это показатель вашего здоровья. Не дайте ему исчезнуть! Часть дыма пропадает каждый раз, когда вас ранят. Лампа начнет мигать, когда Вы будете совсем слабы и пара ударов уничтожит Вас. Вы сможете восстановить дым, собирая сердца Джина.

Score (Очки). Наблюдайте насколько удачно Вы их набираете!

Tries (Количество попыток). Вы начинаете игру с разным числом попыток, в зависимости от уровня сложности. Вы теряете одну попытку, когда у Вас кончается здоровье. Абу и Джин с вами, чтобы помочь вам, пока у вас остались попытки. Вы можете получить дополнительные попытки, собирая спрятанные предметы во время игры.

Gems (Драгоценности). Подбирайте как можно больше сверкающих драгоценностей и используйте их для покупки дополнительных попыток, желаний (продолжений – начало игры с того места, где Вы ее закончили) у Педдлера.

Apples (Яблоки). Вы начинаете с разным числом ярких красных яблок, в зависимости от уровня сложности. Пользуйтесь ими, бросая во всех своих врагов: от Стражей дворца до змей. Это избавит Вас от них раньше, чем они к Вам приблизятся. Вы можете подобрать новые яблоки, почти повсеместно. Старайтесь не остаться без них.

PS: Остерегайтесь вора-корзиночника — его увлечение это кража яблок.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ПРИМОЧКИ.

Вы приобретаете что-то хорошее каждый раз, когда Вы подбираете что-то из указанного ниже на этих страницах. Яблоки. Попытайтесь иметь побольше яблок, чтобы у вас всегда было дальнобойное оружие.

Snake Charmer's Flute (Флейта Заклинателя Змей). Поймайте флейту для появления волшебной веревки, которая поможет вам перенестись в другое место. Следите за музыкальными нотами – они приведут вас к флейте.

Сердце Джина. Восстанавливает Ваше здоровье. Аладдин. Этот золотой талисман дает вам дополнительную попытку.

Драгоценность. Накопленные драгоценности вы сможете приобрести дополнительные попытки и желания у Педдлера.

Символ Абу. Одного из таких символов достаточно, чтобы попасть на призовой раунд Абу, когда вы заканчиваете уровень.

Символ Джина. Этот символ доставит вас на призовой автомат Джина в конце уровня. Подбирайте их как можно больше, так что у вас будут дополнительные символы для игры на автомате.

Черная лампа – умная бомба. Когда эта ловушка Джафара взрывается,

4 Зак. 481

то она отключает всех врагов вокруг.

Голубая ваза. Это специальная отметка. Когда Вы потеряете попытку, то Вы начнете игру с того места, где была последняя пройденная вами голубая ваза.

Яблочные дольки. Вы встретите их во время полета на ковре-самолете через Волшебную пещеру. Четыре яблочных дольки равноценны одному целому.

Половинка жука. Найдите две таких половинки для проникновения в Волшебную пещеру.

Лампа Джина. Ищите ее в Волшебной пещере. Ее волшебная сила поможет вам спасти принцессу Жасмин, если, конечно, Джафар не получит ее первым.

Лавка Педдлера. Сюрпризы и приключения ждут Аладдина, где бы он не был. К примеру, таинственный Педдлер всегда рядом. Когда Аладдин найдет Педдлера, то тот откроет свою лавку. Для того, чтобы сделать покупки, встаньте напротив лавки слева или справа и нажмите стрелку вверх. Только не забудьте собрать достаточно драгоценностей заранее. Дополнительная попытка – 5 Драгоценностей. Желание – 10 Драгоценностей.

Желания. Если Аладдин мог бы пожелать все, что ему угодно, то его желанием было бы разбить Джафара, спасти Жасмин и жить всю оставшуюся жизнь счастливо. Но он не хочет потерять веселье, которое он получает живя как уличный бродяга. Когда Аладдин покупает Желание у Педдлера, то он получает все что желает – что-то вроде этого. Желание дает Аладдину одно Продолжение. Это означает, что когда он потеряет свою последнюю попытку он сможет продолжит игру с того уровня, на котором он был, а не с начала. Каждый раз когда Вы продолжаете игру, Вы получаете тоже число жизней, что и в начале игры. Желание может быть равносильно 6 дополнительным попыткам.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

1. Agrabah Marret. Рынок восточного города Аграбаха, по которому пробирается Алладин, наполнен стражниками, имеющими приказ схватить юношу и доставить его во дворец Джафара. Некоторые стражники вооружены мечами, другие – палками, третьи бросают ножи, четвертые тоже бросают ножи, но делают это более виртуозно. Бороться с ними Алладин может либо с помощью своего меча (разными приемами), либо забрасывая их яблоками, которые он собирает по ходу игры. Юношу подстерегают ямы с горячими угольями, которые снижают жизненный уровень, обозначенный в верхней части экрана дымом, выходящим из лампы (чем гуще дым, тем больше остаток жизни). Густота дыма увеличивается, если подбирать синие сердца, а если взять сверкающую голову Алладина (специальный приз), то прибавится сразу целая жизнь.

Пробегая под окнами, из которых на голову Алладина летят горшки, взбираясь по веревкам на разные этажи и борясь со стражниками, можно собирать специальные призы – геммы, которые служат средством оплаты при покупке жизней и "Continue" у специального торговца – Педдлера. Другие призы – головы джина – дают право на игру в специальный игровой автомат джина (после каждого уровня). Еще один приз – кувшин – позволяет начать уровень не с самого начала, а с места, где стоит

этот кувшин. Вас ждет "Бонус"-уровень, если Вы взяли сияющую голову Абу, один из призов. 1a. Abu in Argrabah (бонус – уровень) Вы управляете обезьянкой Абу. У нее есть меч, который помогает против стражников и катящихся ядер, но не спасает от горшков, сыплющихся кучами откуда-то сверху. По ходу уровня можно собирать геммы, яблоки и взять одну жизнь.

2. The Desert Пустыня. По песчаным холмам ползают змеи и ходят стражники. На пальмах сушится белье. Около пальм лежат верблюды, плюющие чем-то в стражников, если на них прыгнуть сверху или наступить на горб. Из песка высовываются шипы. После небольшого оазиса начинаются развалины, охраняемые стражниками. Всюду разбросаны шипы, около одной ямы с ними стоит знак "Stop". Между каменными стенами и колоннами растут пальмы, верхушки которых служат опорой, правда, ненадежной. Главная цель уровня – найти половину золотого жука, рисунок которого выводится перед каждым уровнем игры. Найденная половина дважды улетает при попытке ее взять и лишь в третий раз ее удается схватить – в конце уровня, где Абу избивает стражника.

3. Agrabah Roogtops. Цель уровня – собирать небольшие музыкальные рожки, находящиеся в самых разнообразных местах. Этому препятствуют, опять-таки, стражники и заклинатели змей, натравливающие своих питомцев на Алладина. Собранные рожки дают право на пользование веревочками, которые вылетают из стоящих на земле горшков и поднимают Алладина на определенную высоту. Сбору рожков, также, препятствуют сидящие в бочках люди, крадущие все, что он успел собрать из карманов юноши. Вскоре главный герой поднимается на довольно большую высоту – на крышу Аграбаха. Там, перемещаясь по веревкам, собирая геммы, спрятанные в кувшинах, и снова прыгая на веревки, отталкиваясь от специальных штырей, Алладин борется не только со стражниками, которые исчезают, если взять небольшую черную лампу, но и с Яго – птицей, помогающей Джафару выведывать местонахождение Алладина. На этом же уровне Алладин находит вторую половину золотого жука. Она находится у низкорослого мужичка, кидающего ножи. Это – первый босс уровня. Второй босс – командир стражников, кидающийся ножами и ядрами, который засел на самом высоком здании Аграбаха.

4. Sultan's Dungeon. Несмотря на сопротивление, Алладина все-таки схватили и бросили в темницу. Этот уровень напоминает уровни игры "Prince of Persia", но пройти его на порядок проще. Хотя на этом этапе игры довольно много разных препятствий (шипы, выдвигающиеся из стен, качающиеся на цепях гири, убирающиеся в стены ступеньки, скелеты, разваливающиеся на кости, которые ранят юношу и т.д.), лабиринт не так запутан и сложен, как кажется на первый взгляд. Выход из темницы – проход с табличкой "Exit". Если Вы благополучно провели Алладина мимо всех препятствий, стражников и летучих мышей, то попадаете в следующий уровень.

5. Cave of Wonders. Вот и заветная пещера, исполняющая любое желание. В аннотации к уровню сказано, что надо остерегаться статуй. Действительно, по пе-

щере расставлены статуи, бросающиеся камнями. Другие статуи открывают куда-нибудь проход, если срубить их мечом или забросать яблоками. С потолка пещеры на Алладина летят стайки летучих мышей. За сосульки, свисающие с потолка, можно цепляться и перебираться по ним над острыми шипами, торчащими из пола. Пользуясь фонтанами, поднимающими юношу наверх, прыгая по обрывающимся островкам и перебираясь по сосулькам, можно достичь места, где падают камни. Там же находится приз – бонус-уровень. Далее начинают по одной и по две прилетать какие-то головы в чалмах. Накупив у Peddler'a жизней (или "Continue") на собранные геммы, Алладин попадает в помещение, где поочередно на двух пьедесталах материализуется босс – огнедышащий дракон с хвостом-саблей. Против него хороши удары мечом с использованием кнопки "Вверх". Ковер-самолет, появившийся на месте исчезнувшего дракона, переносит Алладина к берегу реки. Через нее можно перебраться только по островкам, которые медленно тонут. Между островками прыгают золотые рыбки, плюющиеся камешками. За рекой находится гора, на которой стоит та самая "волшебная лампа Алладина".

5a. Abu in Cave (бонус-уровень). На этот раз обезьянка Абу собирает только геммы и яблоки, жизни не даются. В пещере, где находится Абу, с потолка падают камни и летят летучие мыши, слева и справа выкатываются большие шарообразные глыбы.

6. Escape from Cave. Выбраться из "пещеры желаний" оказывается гораздо сложнее, чем туда попасть. Алладину нужно преодолеть подземное озеро лавы, причем, касаться самой лавы нельзя. Островки, на которые прыгает главный герой, не выдерживают его веса и начинают медленно опускаться. Застывшие этажи и коридоры из лавы более прочны, но там сверху падают раскаленные камни, а в коридорах катятся шарообразные глыбы. В последнем коридоре нужно убежать от большого камня. В конце коридор поднимается вверх, бежать становится труднее и в последний момент, когда, казалось бы, камень должен раздавить Алладина, юноша прыгает, и его подхватывает ковер-самолет.

7. Rug Ride. За ковром-самолетом, на котором сидит Алладин, движется огромный вал лавы. В коридоре, где происходит гонка, местами попадаются массивные глыбы, которые нужно облетать сверху, снизу или с обеих сторон. Руки Джина показывают направление облета, но при постоянно увеличивающейся скорости, облететь очередную глыбу становится все труднее и труднее. По пещере разбросаны призы – четвертые доли яблок, геммы, бонус-призы Джина и жизни. К концу уровня скорость становится уже порядочной, и две мелькнувшие одна за другой глыбы завершают уровень.

8. Inside the Lamp. Алладин попадает в лампу с Джином. Чтобы выбраться оттуда, нужно найти самого Джина. По всей лампе курится голубой дым, по струям которого можно прыгать. Между струями раскиданы твердые красные подушки, которые служат надежной опорой. Путь преграждают колонны с буквами "А" или "В" на вершинах. Встречаются площадки в форме рук Джина, но некоторые из них быстро исчезают. В форме рук Джина сделаны и небольшие пружинки,

помогающие быстро перелететь через какую-либо пропасть. Прыгая по пружинам и хватаясь руками за воздушные шарики, Алладин находит Джина, который помогает ему выбраться из лампы.

9. Sultan's Palace. В надежде отыскать принцессу, Алладин пришел во дворец султана. Первый этаж дворца – большое озеро с небольшими островками. Островки охраняют стражники, золотые рыбки и Яго – птица-помощник Джафара. Прыгая по островкам и по розовым фламинго, стоящим в воде, Алладин находит ковер-самолет, который поднимает его на второй этаж дворца. На третий этаж юноша поднимается по декоративным веревкам, подвешенным к потолку. Необходимо спуститься опять на первый этаж дворца, но спуск вниз закрыт высокой перегородкой. За нее Алладина переносит опять же ковер-самолет, предварительно помогая ему собрать призы – яблоки и геммы. Освободив из клетки пойманного стражниками Абу, главный герой спускается в подвал, где, убив стражника и преодолев ямы с шипами, он заходит в дверь – выход из уровня.

9a. Jafar's Quarters. В подвале на помосте находится машина, состоящая из двух шестеренок, огороженных решеткой, крутящих комок лавы. Лава испускает летающие головы в чалмах. Нижнюю шестеренку крутит Яго. Избегая катящихся по полу ядер, Алладин взбирается на помост. Нужно закидать Яго яблоками, стараясь при этом не попадаться на летающие головы. Яго выдерживает всего три или четыре попадания, и его начинают перетирать две шестеренки. Однако, он опять встает и продолжает работу. Еще два раза он оказывается между шестеренками и, наконец, исчезает.

10. Jafar"s Palace. Дворец Джафара хорошо охраняется всеми видами стражников и статуями. Алладину приходится перепрыгивать не только через шипы, но и через языки огня, бегущие по полу. Призов и, в особенности, яблок очень мало.

Нижний этаж дворца опасен гирями, висящими на цепях, и шипами, которые сплошным слоем закрывают пространство под маленькими уступами, по которым перебирается Алладин. С последнего уступа ковер-самолет переносит его на верхний этаж, но там тоже много шипов и статуй, между которыми летает Яго.

Справившись со статуями и полчищами стражников, охраняющих средний этаж дворца, главный герой садится на ковер-самолет, с помощью которого он попадает в последнюю комнату, где стоит Джафар.

В руках у Джафара волшебный жезл, который притягивает Алладина к себе потоком звездочек, вылетающих из него. Меч юноши отскакивает от Джафара, как от резинового. Помогают только яблоки, но после 11-ти точных бросков Джафар превращается в огромного змея, пускающего по полу огонь. Попытка бить его с более высокого места заканчивается неудачей – огонь настигает юношу и там. И все-таки, бросив еще 21 яблоко, Алладин побеждает змея.

На экране финальная заставка – Алладин летит с принцессой на ковре-самолете на фоне луны. Появляется и тускнеет надпись "The End", и идут титры создателей игры.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



**** Персонажи.***

— Asterix (Астерикс).

Главный герой игры, очень симпатичный персонаж. Маленький, очень легко передвигается и маневрирует.

— Obelix (Обеликс).

Второй по значимости персонаж, друг Астерикса. Управлять им заметно сложнее, поскольку он значительно крупнее Астерикса, и ему приходится ползком преодолевать узкие проходы.

**** Предметы и оружие.***

По ходу игры будете находить различное оружие. Активировать его можно нажатием кнопки **C**, а переключение с одного оружия на другое или с одного предмета на другой осуществляется с использованием кнопки **C** и кнопки **UP** на D-pad. Одновременно можете иметь при себе три любых предмета или оружия.

— **Fireball.** Огненный шар, которым можно атаковать врагов с дальней дистанции, а также проламывать и взрывать стены.

— **Ice Block.** По виду напоминает облако. Его можно использовать, перебирась через опасные участки, и для того, чтобы взбираться на стену.

— **Disduise.** К сожалению, только Астерикс может пользоваться этим предметом, и когда выбираете его, Вы становитесь невидимыми для всех врагов.

— **Levitation.** Как следует из назавания, этот предмет позволяет летать в воздухе, правда, очень незначительное время.

— **Coins.** Каждая монета дает вам 50 очков.

— **Money Bag.** В этом денежном мешке всего 2 монеты, но при этом сразу получите 100 очков.

— **Helmet.** Как только найдете этот шлем, сразу получите 500 очков.

— **Chicken.** За каждого цыпленка получаете два очка здоровья (Health points – HP).

— **Chalice.** Эти "склянки" встречаются чрезвычайно редко, зато полностью восстанавливают здоровье.

— **Sickle.** Этот серп, скорее напоми-

нающий косу, дает вам временную непобедимость.

— **Bomb.** Как только найдете бомбу, станете непобедимым, очень быстрым, и сможете расправляться с врагами, лишь притронувшись к ним.

— **Heart.** Каждое сердце дает дополнительную жизнь.

**** Враги (Baddies).***

— Romans (римляне).

Этих настырных врагов найдете практически на каждом уровне. Вид, правда, у них будет различный, да и размеры тоже. Большинство из них можно убить одним илми двумя точными ударами, но вот когда встретите центурионов (они носят золотую броню), то понадобится, как правило, не менне трех точных атак. Обратите внимание на римлян, обычно стоящих под платформой. Они частенько будут пытаться вонзить Вам меч пониже спины.

— Anchers (лучники).

Эти мерзавцы будут выскакивать из земли и тут же атаковать из луков. К сожалению, они почти неуязвимы.

— Spearmen (копейщики).

Это опасные враги. Обычно занимают позицию где-нибудь наверху, частенько на дереве, и оттуда мечут свои копья. Практически неуязвимы.

— Village Idiots (деревенские идиоты).

Эти балбесы расхаживают, переодевшись в деревья!

— Fish (Рыбы).

Рыбы выскакивают из воды буквально каждые несколько секунд, и уничтожить их можно, пожалуй, только огненными шарами.

— Seahorses (морские коньки).

Встретите их всего несколько раз, и убить их чертовски просто.

— Rabbits / Squirrels (кролики / белки).

Время от времени появляются и эти, на первый взгляд, симпатичные зверьки и тут же бросаются в атаку. Убить их практически невозможно, но увернуться от атак запросто.

— Dogs (псы).

Опасные враги, но двух точных ударов будет достаточно, чтобы уничтожить их.

— Horses (кони).

Слава богу, что по ходу игры встретите только двух таких коней. Они постоянно лягаются, и если уж попадут, то отшвырнут назад. При этом получите изрядные повреждения при “приземлении”. Справиться с ними нет никакой возможности.

— Birgs (птицы).

В отличие от кроликов и белок, с птицами можно расправиться, если врезать как следует.

— Giant Beetle (гигантские жуки).

Враги довольно крупные, но справиться с ними легко.

— Rushing Animal (атакующие животные).

На самом деле, непонятно, что это за существо, но один раз Вам придется подвергнуться его атаке. Увернуться от нее сложно, зато прибить этого зверя вполне возможно.

— Dandelion Clock (часы-одуванчик).

Из этих “цветочков” вылетают жуки, от атак которых увернуться чрезвычайно трудно, а убить практически невозможно.

— Owls (совы).

Эти ночные птицы имеют гнусную привычку: чихают, как нанюхавшиеся табака, и если слово “Atchoo” коснется Вас, то безусловно потеряете кучу энергии.

— Baby Birds (птенцы).

На одном из уровней птенцы вылезут из гнезда и попытаются Вас сожрать. Убить их невозможно.

— Bees (пчелы).

На одном из уровней пчелы будут непрерывно атаковать. К счастью, летят по прямой, а потому можно увенуться.

— Spiders (пауки).

Маленькие пауки могут быть убиты двумя точными ударами. С большими придется повозиться. Лучше всего от них, конечно же, увернуться.

— Man Eating Plants (растения-людоеды).

Как только они приблизятся к Вам, немедленно атакуйте и уничтожите двумя точными ударами.

— Spitting Plants (вьющиеся растения).

Еще одни растительные враги, которые плюются какими-то спорами. На самом деле, только уж очень безнадежный игрок может получить от них повреждения.

— Large Rabbits (большие кролики).

Большие кролики, в отличие от маленьких, просто стоят на месте и барабанят своими лапками.

— Exploding Valkyries (взрывающиеся валькирии).

Эти бабцы встречаются по всей Германии, носят рогатые шлемы. Когда проходите мимо них, они начинают раздуваться и тут же взрываются, а потому нужно как можно быстрее проскочить мимо.

— Midget Soldiers (карликовые солдаты).

Таких карликов встретите совсем немного. Ростом они даже меньше, чем Астерикс. Бояться их не следует, они не слишком опасны.

— Dwarves (гномы).

Встретите их на одном из уровней, обычно атакуют группами. Не опасны.

— Mad Axe Man (Безумный с топором).

Эти балбесы стоят на месте и швыряются своими топорами и другими разнообразными предметами.

— Snowmen (снеговики).

Некоторые снеговики будут стоять на месте и швыряться своими головами. Их можно убить огненными шарами, а другие просто будут идти Вам навстречу.

— Snowballs (снежные шары).

Снежные шары взрываются, когда ударяете по ним. В результате образуются несколько маленьких снежных шаров, от которых нужно увернуться. Часть из них полетит к Вам прямо по воздуху, а часть покатится по земле.

— Condors (кондоры).

Эти орлы летают над головой, но если высоко подпрыгнете, то могут сцапать Вас. На самом деле, птицы крайне неприятные.

— Rats (крысы).

Эти отвратительные зверьки атакуют стаямии в канализации.

— Food Fighters.

Этих негодяев встретите на уровне Banquet level. Они будут швыряться в Вас разнообразными предметами. Увернетесь от них запросто, хотя прикончить их не сможете.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

**** Уровень 1. Gaulish Village.***

Как ни странно, это один из самых длинных и, пожалуй, самых труднейших уровней в игре. Вам предстоит посетить 11 комнат.

— Комната 1.

Она служит как бы для разогрева. По-

ходите по комнате, прибейте нескольких деревенских идиотов, выпейте настойку potion, а в конце слопайте кусок кабанятины boar`s heat.

Хижина 1: The Lake (Озеро).

— Комната 2.

Здесь придется потруднее. Проползите налево под причалом, соберите огненные шары, затем встаньте возле мужчины, держащего рыбу, и метните первый огненный шар в первую рыбу, как только она появится. Затем перейдите через следующую платформу, продолжайте убивать рыб аналогичным образом, собирайте огненные шары и ледяные блоки, которые помогут Вам взобраться на последнюю стену. Нажмите кнопку, чтобы запереть канализацию, через которую нужно будет проползти, избегая обрушивающихся плит.

— Комната 3.

Этот уровень полностью находится под водой. Будьте осторожны, поскольку прыгать под водой значительно труднее. Не горячитесь, уворачивайтесь от плит, которые могут обрушиться на голову, будьте внимательны и своевременно их заметите, а когда доберетесь до конца, то увидите на первый взгляд совершенно непроходимую стену. Сверните налево, подойдите к выключателю и активируйте платформу, с помощью которой поднимитесь наверх.

— Комната 4.

Бегите по помещению, убивайте римлян, прыгайте через камни, которые будут появлятся время от времени. Спрыгните в воду, продвигайтесь налево через секретный проход (если играете за Обеликса, то придется ползти), собирайте бонусы, в том числе, и очень ценную склянку (Chalice). Пробирайтесь через озеро, избегайте различных опасностей и водоворотов, которые могут Вас засосать и вышвырнуть непонятно где, в результате чего можно даже погибнуть. Когда доберетесь до конца, используйте угрей в качестве платформ, чтобы добраться до корабля, с которого Вас атакуют копьями, и таким образом окажетесь возле выхода.

Хижина 2: The Castle.

— Комната 5.

Здесь лучше играть за Астерикса, так как Обеликсу придется практически все время ползать. Продвигайтесь налево, возьмите ключ, предварительно прикончив нехороших ребят. Возвращайтесь обратно, откройте дверь, сверните налево. Будьте внимательны, чтобы Вас не раздавил камень, который катится вслед. Перепрыгните через расселину, прежде чем появятся языки пламени, и когда камень свалится вниз, поднимитесь наверх, соберите огненные шары, прыгните направо через секретный проход и двигайтесь дальше в этом же направлении. Атакуйте огненными шарами серый блок на цветной платформе, а затем езжайте на ней вверх по шахте. Возьмите очередной ключ и двигайтесь дальше. Избегайте встреч с римлянами, уворачивайтесь от языков пламени, откройте следующую дверь, перескочите через несколько расселин, уничтожьте последнюю стену и завершите уровень.

— Комната 6.

Довольно странный уровень. Много каменных рож, которые являются как бы телепортерами и способны перенести Вас в различные места уровня. Легче всего преодолеть этот уровень, отправив-

шись вначале направо, где запрыгните на каменную плиту. В результате перенесетесь на другую плиту и справа увидите мост. Зайдите на него и постарайтесь перепрыгнуть на ту сторону, иначе он обрушится. Хватайте настойку левитации (levitation potion) и отправляйтесь налево, спрыгните под мост, где обнаружите еще одну каменную плиту, котороя перенесет Вас к месту, где найдете power-up и сердце. Продвигайтесь до конца платформы, а затем выпейте (use) настойку левитации и доберетесь до конца уровня.

— Комната 7.

Это один из самых сложных уровней в игре, настоятельно рекомендуем играть за Астерикса, поскольку размеры Обеликса не позволят Вам действовать эффективно, скорее всего, сведут с ума.

Итак, отправляйтесь направо, перебейте римлян, спрыгните в шахту, сверните еще раз направо, прыгайте по платформам, остерегайтесь горящих факелов и лампы, из которой капает раскаленное масло. Постарайтесь не получить серьезных повреждений, пройдите направо к настойке, уворачивайтесь от здоровенных серпов (это совсем не power-ups), хватайте настойки, прикончите центуриона и продвигайтесь налево, где найдете стену, которую можно уничтожить. Пройдите через следующий этаж, будьте осторожны, здесь очень опасные убирающиеся шипы. Хватайте "цыпленка", нажмите кнопку, войдите в шахту и сможете подняться наверх, затем выйдите налево. Разнесите вдребезги стену и, наконец-то, получите первый ключ.

Пройдите направо, снова спрыгните в шахту, поднимитесь наверх, откройте дверь, уничтожьте следующую стену, хватайтесь бомбу и мчитесь через уровень. Уворочивайтесь от ламп, с которых падает раскаленное масло, иначе потеряете много здоровья; прикончите последнего римлянина огненным шаром, и если успеете вовремя, то сможете уничтожить часть пола (на нем явно видны трещины, это ослабленный участок) и обнаружите второй ключ. Затем сверните направо, пробейте еще одну стену, используйте ледяной куб, чтобы перебраться через острые шипы; прикончите римлянина, откройте дверь, спрыгните в шахту, нажмите кнопку, поднимитесь наверх, сверните направо. Снова используя ледяной блок, переберитесь через первый ряд шипов, а затем еще через ряд шипов, которые убираются под землю. Старайтесь уворачиваться от факелов, ламп, отыщите настойки (одну найдете справа), затем возвращайтесь тем же путем, что и пришли. Используя ледяной блок переберитесь через шипы, которые не убираются; спускайтесь в шахту, сверните направо, воспользуйтесь заклинанием левитации, увернитесь еще от одного факела, метните огненный шар над шипами прямо в римлянина, а затем, используя ледяной куб, переберитесь через шипы. Старайтесь не напороться на шипы на ступеньках, переберитесь через последнюю расселину, уворачивайтесь от раскаленного масла, текущего из ламп, и, в конце концов, доберетесь до конца уровня, так что если будете действовать быстро и решительно, особых проблем не будет.

Хижина 3: The Mill.

— Комната 8.

Теперь можно слегка передохнуть. Отправляйтесь направо, перебейте рим-

лян, проползите через тоннель, уворачивайтесь от острых шипов, спрыгните вниз, сверните налево, соберите огненные шары, метните один из них в стену направо. В результате отвалится здоровенный камень, и Вы сможете использовать его, как ступеньку, чтобы забраться наверх. Дальше Вам предстоит открывать ворота, используя полукруглые выключатели. Сверните налево, постарайтесь не вляпаться в лаву, которая заполняет комнату; нажмите выключатель, перепрыгните по платформочкам через раскаленную лаву и в следующей лавовой секции перейдите налево, вскарабкайтесь наверх, нажмите выключатель, соберите настойки. Одна из них (левитационная), позволит перелететь через лаву, а остальная часть уровня уже совсем простая. Постарайтесь не напороться на острые убирающиеся шипы почти в конце уровня, прыгните через potion / Boar в конце уровня и соберите кучу бонусов.

— Комната 9.

На старте спрыгните на нижнюю платформу, возьмите сердце, затем проберитесь через острые шипы, используя колеса. Спрыгните вниз, присмотритесь к статуе, которая атакует Вас какими-то предметами, выстреливая их из своего носа. Воспользуйтесь насосом слева, чтобы надуть подбородок статуи. В результате образуется узкий проход, через который сможете пробраться. Соберите бомбу, спуститесь по ступенькам, разберитесь еще с одной статуей. Постарайтесь, чтобы Вам не отрубило голову гильотиной и безопасно доберетесь до выхода.

– Комната 10.

Огонь практически повсюду. Играя за Астерикса, проблем будет меньше, хотя бы потому, что здесь очень низкие потолки. Со старта бегите вперед, как можно быстрее проскочите под низким потолком до того, как появятся огненные шары. Сверните направо, увернитесь от огня, который появится из треног; перебейте римлян, хватайте настойку левитации, но использовать ее не нужно. Возвращайтесь к первой треноге и сверните на нижнюю дорогу. Пробегите через секцию, где летает огненный шар; спрыгните вниз налево или направо (это безразлично), бегите дальше по нижнему коридору, сверните налево, воспользуйтесь настойкой левитации, чтобы перелететь через широкую расселину. Уворачивайтесь от огненных шаров и доберетесь до выхода с другой стороны.

— Комната 11.

Здесь предстоит схватка с боссом (сражение с боссами отдельно обсудим в самом конце).

**** Уровень 2. Roman Fort.***

На этом уровне предстоит пройти 9 комнат. Практически повсюду враги и исключительно римляне. По счастью, уровень заметно проще предыдущего, так что особых проблем не предвидится.

Хижина 1.

— Комната 12.

В самом начале этого уровня старайтесь уворачиваться от стрелков. Лучше всего ползти, так меньше шансов получить ранение. Следуйте по дорожке, здесь очень много римлян, не говоря уж о других опасностях. Швыряйтесь во врагов огненными шарами, чтобы расчистить себе путь, а когда подойдете к ограде, просто врежьте по ней кулаком и сможете пройти дальше. Не стоит тратить огнен-

ные шары или использовать ледяной куб.

— Комната 13.

На этом уровне впервые появится возможность использовать маскировку (disguise), если, конечно, играете за Астерикса. В конце уровня можно также воспользоваться вагонеткой. В общем, проблем особых не возникнет.

— Комната 14.

На этом уровне лечше играть за Астерикса. Если сумеете заполучить серп, то можете не опасаться рыб и камней. Используйте катапульны, чтобы добраться до верхних уровней. Если понадобится, разбейте вдребезги последнюю стену снизу. Если будете играть за Обеликса, то придется пробить значительно большее отверстие, поскольку у него уж очень толстый живот, а Артерикс запросто проберется и через небольшое отверстие.

Хижина 2.

— Комната 15.

Будьте осторожны, если свалитесь в воду, неизбежно погибнете. Продвигайтесь вверх, проползите под гигантскими шлемами, постарайтесь не попасть в огненные ямы, а когда подойдете к стене из щитов, врежьте по нижнему щиту и тут же отскочите назад, поскольку другие щиты свалятся вниз и нанесут Вам повреждения, если окажетесь поблизости. Когда увидите императорский палантин, тут же ложитесь и ползите, поскольку императорский охранник выглянет и попытается Вас прикончить. Можете рискнуть и попытаться добыть монеты над мечами в самом конце уровня, но это чрезвычайно сложно. Может быть, и рисковать не стоит.

— Комната 16.

На этом уровне жесткий лимит времени, и самую большую опасность представляют кони, которые лягаются со страшной силой. От первого увернуться довольно легко, нужно только перепрыгнуть через его ногу. Со вторым значительно труднее. У Вас должен быть, по крайней мере, один ледяной куб, так что швырните его сразу же после того, как увернетесь от первого коня. Куб приземлится как раз у второго коня, запрыгните на него и избежите опасности. В следующей секции нужно будет проползти под несколькими "подвешенными" рыбами. С них капает вода, которая, непонятно почему, может нанести Вам повреждения. Кстати, наверху есть кое-какие полезные предметы. Добраться до них довольно трудно, так что лучше всего просто мчаться к финишу. И не забудьте увернуться от вращающихся шипов, где бы их ни встретили.

— Комната 17.

Действие происходит как бы над землей. Следуйте по дорожке, сделайте несколько обходных маневров, чтобы собрать нужные предметы; используйте пузыри, чтобы добраться до верхних уровней и проберитесь дальше, используя веревки. Прежде, чем спуститься под землю, поднимитесь наверх, отыщите склянку и только после этого спускайтесь вниз. Врежьте по ограде, поднимитесь наверх, возьмите сердце, пробирайтесь дальше через пещеры, используя ледяные блоки, чтобы взбираться на стены. Перебейте всех врагов и побыстрее доберитесь до конца уровня.

Хижина 3.

— Комната 18.

Довольно трудная комната, здесь большие серые плиты обрушиваются вниз, как только до них дотронетесь.

Чтобы перебраться через первую расселину, наступите на серую плиту и прыгните вправо так, чтобы приземлиться на следующей плите внизу. Возьмите настойку левитации и тут же используйте ее, иначе неминуемо погибнете. Ледяные кубы помогут Вам перебраться через шипы, затем спрыгните вниз, сверните налево и в финальной части уровня будьте осторожны, поскольку нужно перебраться через несколько обрушивающихся платформ с шипами. Вероятнее всего, получите кое-какие повреждения, но расстраиваться от этого не стоит.

— Комната 19.

Этот уровень довольно прост. Однако не стоит слишком долго стоять на "облаках", иначе они упадут прямо на шипы. И не забудьте забраться на платформу над выходом, где найдете склянку.

— Комната 20.

Очередная встреча с боссом.

**** Уровень 3. The Forest.***

Достаточно трудный уровень, в нем также 9 комнат.

Хижина 1.

— Комната 21.

Довольно простой уровень. Продвигайтесь вперед, уворачивайтесь от вражеских атак, пока не доберетесь до места, откуда сможете подняться наверх. Возьмите настойку левитации, пройдите в левую часть платформы и плывите дальше налево, собирая по пути монеты, а в конце получите награду – Сердце. Возвращайтесь обратно к настойке левитации и на этот раз "плывите" направо, соберите еще несколько предметов, а затем, когда появится возможность, перебирайтесь далее по платформам, уничтожая римлян огненными шарами, и запросто доберетесь до финиша.

— Комната 22.

Уровень довольно своеобразный. Не обращайте внимания на всякие глупости, взбирайтесь наверх, используя цветы, прикончите огненным шаром первого римлянина, а затем запрыгните на дерево. Спускайтесь вниз, сверните налево, переберитесь через расселину, используя цветы, как трамплины. Когда приземлитесь на квадратном цветке, быстренько прыгните дальше, иначе свалитесь вниз и неизбежно погибнете. Заберитесь на следующее дерево, хватайте сердце и поднимайтесь наверх. Используйте "облака", чтобы добраться до самой верхней ветви, пройдите налево, врежьте как следует последнему врагу и закончите уровень.

— Комната 23.

Самое главное спуститься вниз с большущего дерева. Здесь куча разных боковых маршоутов, на которых можно отыскать полезные предметы. Уворачивайтесь от острых шипов и очень опасных птенцов, будьте осторожны. Если напоритесь на шипы внизу, то погибнете, а не просто получите повреждения.

Хижина 2.

— Комната 24.

Этот уровень лучше играть за Астерикса. Отправляйтесь направо, перебейте всех пчел, а затем оспользуйте облака, чтобы перебраться через оленьи рога и ледяные блоки и добраться до настойки левитации в верхней части уровня. Двигайтесь дальше, и когда увидите рой атакующих пчел, будьте осторожны. Если играете за Обеликса, дела плохи, Неизбежно получите серьезные повреждения. А если играете за Астерикса, то можете

воспользоваться маскировкой (disguise), если, конечно, таковая имеется. Сразу же после этого используйте настойку левитации, чтобы добраться до монет наверху, а оттуда отправляйтесь к выходу.

— Комната 25.

Очень опасный уровень, здесь множество пауков. Постарайтесь не связываться с ними, уворачивайтесь от их атак и продвигайтесь направо, а затем, как только найдете настойку левитации, немедленно используйте ее, иначе лист, на котором Вы стоите, упадет вниз. Перелетите к последней платформе, перебейте всех пауков и римлян, перекрывающих путь, и завершите уровень.

— Комната 26.

На этот раз будет полегче. Продвигайтесь направо, уничтожьте растение-людоеда, атакуйте огненным шаром римлянина, стоящего на посту по другую сторону расселины. Когда подойдете к плюющимся растениям, не пугайтесь, от их атак запросто увернетесь. Соберите ледяные блоки, с их помощью поднимайтесь наверх, затем сверните налево, отыщите настойку левитации и "плывите" к выходу. Не забудьте, однако, уничтожить растение-людоеда, охраняющего выход.

Хижина 3.

— Комната 27.

Играть за Астерикса на этом уровне значительно проще. Пробирайтесь через пещеру, прыгайте на выключатели, чтобы шипы поднялись наверх. Уворачивайтесь от падающих камней, перебейте кроликов. Это несложно, поскольку они просто стоят на месте. Пожалуй, самое сложное подняться к ступенькам в нижнем правом углу. Однако, если используете ледовый куб, то справитесь запросто, и как только окажетесь на ступеньках, остерегайтесь падающих сверху камней, и не забывайте перепрыгивать через камни, катящиеся вам навстречу. Проползите через тоннели, уворачивайтесь от падающих шипов и благополучно доберетесь до выхода.

— Комната 28.

Уровень совсем непростой. Продвигайтесь направо, и когда спрыгнете вниз, сверните налево, постарйтесь при этом не погибнуть и добудете сердце. Далее переберитесь через расселину, использовав гриб в качестве трамплина; вскарабкайтесь на стебли растений, а оттуда спрыгните вниз и таким образом переберетесь на другую сторону. Уничтожьте римлян огненными шарами, поднимитесь к выходу, уворачиваясь от обстрела лучников и копьеметателей.

— Комната 29.

Встреча с очередным боссосм.

*** Уровень 4. Germany.**

Пожалуй, это не только самый легкий, но и самый короткий уровень. Здесь всего пять комнат.

Хижина 1.

— Комната 30.

На этом уровне лучше всего использовать Астерикса, поскольку Обеликсу с его толстым пузом будет трудно пробираться через клетки. Итак, отправляйтесь направо, остерегайтесь взрывающихся валькирий, поднимитесь наверх, соберите монеты прежде, чем двигаться дальше. Затем отправляйтесь вперед и спрыгните на платформу, на которой находится валькирия. Сверните налево в секретный проход, соберите монеты, спуститесь в нижнюю часть уровня, поверните налево, пе-

реберитесь через синюю платформу (некоторые из них вращаются, а некоторые обрушиваются вниз). Постарайтесь сделать это как можно быстрее, поскольку время ограничено.

— Комната 31.

После того, как убьете врагов, запрыгните на спину врага, и он взмоет в небо. Но быстро спрыгните в конце, иначе грохнетесь вниз. Перепрыгните на следующего орла, избегайте верхушек деревьев, там острые колючки. Добудьте настойку левитации, которой затем воспользуетесь, чтобы пролететь через тоннель с шипами. Переберитесь через следующую секцию по облакам и, наконец, попадете на сложный участок, где нужно использовать трамплин, чтобы перескочить через дерево и добраться до прохода, находящегося впереди. Очень лекго помахнуться и трудно выполнить этот маневр. Пожалуй, легче всего этот маневр получится, если дерево врежет как следует по нашему герою, он подлетит в воздух и приземлится на платформе, где, кстати, найдет и цыпленка. Переберитесь по облакам через шипы, а в конце воспользуйтесь одним или двумя ледяными блоками.

— Комната 32.

Понятно, в Германии настоящая прорва сосисек. Можно сказать, что Германия это земля сосисок и колбасок. Пробирайтесь между висящими колбасками, уворачивайтесь от врагов. Римлян здесь не будет, так что все-таки кое-какое разнообразие. Вначале поднимитесь наверх, затем сверните налево, используя облако. Проберитесь мимо сосисек, которые окажутся у Вас на пути; спуститесь вниз, сверните налево, возьмите цыпленка. Продвигайтесь потихоньку вверх, затем сверните в сторону, отыщите бомбу, а когда окажетесь наверху, сверните направо, перебейте всех гномов и доберетесь до выхода.

Хижина 2.

— Комната 33.

На этом уровне нужно пробраться через горы, уничтожая огненные шары, а затем и маленькие шары, на которые они поделятся. Используйте альпеншток, чтобы забраться в облака; отыщите здесь кучу бонусов, сверните направо и, когда снова доберетесь до облаков, прыгайте прямо в них и продвигайтесь дальше, используя их, как платформу. Однако, остерегайтесь молний, которые появляются под ними. Спрыгните с последнего облака и окажетесь возле выхода. Однако, берегитесь снеговика.

— Комната 34.

Спрыгните вниз на самом старте, возьмите бомбу, а затем продвигайтесь вверх по шахте, уничтожая всех встречных врагов. Торопитесь, поскольку вода начинает подниматься, и когда уровень воды Вас настигнет, мгновенно погибнете. Как только окажетесь возле самого верха, отыщите настойку левитации. Впрочем, если играте за Обеликса, придется проползти, и тут же воспользуйтесь ею, чтобы перелететь к выходу.

**** Уровень 5. Roman Galleon.***

Этот уровень немного потруднее. Правда, здесь всего пять комнат, и особенно сложных головоломок нет.

Хижина 1.

- Комната 35.

Как ни странно, на этом уровне все кругом в снегу. Может быть. это вовсе и не римский галлеон. Во всяком случае,

соберите огненные шары, прикончите снеговика, который швыряется своими головами (они у него тут же восстанавливается), затем хватайте серп. Большая часть уровня достаточно проста, но остерегайтесь здоровенного орла-кондора, когда будете выполнять первый прыжок. Дождитесь, когда он пролетит над Вами, и только после этого прыгайте. Если попадете в воду, то получите повреждения и вылетите обратно. Постарайтесь приземлиться как можно точнее, иначе можно погибнуть. Когда доберетесь до нижних платформ, соберите многочисленные предметы, в том числе, и сердце. Будьте осторожны, поскольку сверху на голову могут свалиться сталактиты. Затем перейдите на верхнюю дорогу. В противном случае, придется пробираться очень трудным маршрутом по тающим колоннам. Кстати, на верхнем маршруте найдете бомбу.

— Комната 36.

На этом уровне лучше играть за Астерикса. Прибейте римлян, соберите огненные шары, будьте осторожны, поскольку платформа, на которой они находятся, обязательно обрушится. Перескочите на синюю платформу, находящуюся впереди; катитесь на ней, уничтожайте римлян, уворачивайтесь от движущихся шипастых шаров. Постарайтесь сберечь несколько огненных шаров для того, чтобы расправиться с римлянами. В противном случае трудностей не избежать. В конце этой поездки используйте рога драконов, чтобы перелететь к финишу.

— Комната 37.

По зеленым платформам переберитесь через море, но будьте осторожны, коричневая платформа обрушится. Используйте головы выдр, однако, будьте внимательны, поскольку они то появляются, то опускаются вниз. Запрыгните на черепаху (хотя при этом, возможно, получите повреждения), и она катапультирует Вас на верхнюю платформу. По пути сцапайте цыпленка, а когда окажетесь возле двух последних выдр, прыгайте в тот самый момент, когда голова первой выдры вот-вот появится на поверхности, и успешно завершите уровень.

Хижина 2.

— Комната 38.

Очень жесткий лимит времени на этом уровне, играйте за Астерикса. В противном случае, вряд ли сумеете добиться успеха. Первым делом хватайте серп, пробегите мимо нескольких врагов, двигайтесь дальше% пока не увидите римлян, разгуливающих назад и вперед внизу. Они вооружены копьями и охраняют маскировку, которая Вам безусловно пригодится. Заберитесь на палубу, пробегите мимо многочисленных римлян, затем перескочите через опасную расселину. Не промахнитесь, иначе окажетесь в трюме корабля и не уложитесь в лимит времени, а затем прыгайте к выходу.

— Комната 39.

Самое главное – перебраться по корабельным мачтам. Уворачиваясь от камней и атак копейщиков. Используйте орла, как только представится возможность, а затем переберитесь через вращающиеся платформы и вскарабкайтесь на другую мачту в конце корабля.

— Комната 40.

Очередная схватка с боссом.

*** Уровень 6. Rome (Рим).**

Большая часть этого уровня на удивление проста. Здесь всего семь комнат,

и некоторые уровни просто очень коротенькие. Хотя есть несколько довольно занимательных головоломок.

Хижина 1.

— Комната 41.

На первый взгляд задача может показаться непосильной, тем не менее, это не так. Хватайте огненные шары и метните их в стену слева. В результате произойдет взрыв и обнаружите ледяные блоки, с помощью которых сумеете перебраться через стену. Затем хватайте бомбу, мчитесь к выходу, уничтожая все римлян на своем пути, а на закуску в конце прибейте и центуриона.

— Комната 42.

На этом уровне Вы находитесь на массивном водоводе (aqueduct), построенном еще рабами Рима. Кстати, это совсем недалеко от древнего города. Отсюда можно подняться наверх или спуститься вниз, роли это не играет. Перебейте большую часть римлян огненными шарами, а затем используйте ледяные кубы, чтобы перебраться через большие расселины и вскарабкаться к выходу.

— Комната 43.

Ура! Наконец-то, канализация! Самое главное мчаться со всей мочи вперед, уничтожая крыс и уворачиваясь от рыб. Не забывайте прыгать через лужи вонючей жижи и уворачиваться от помоев, вытекающих из труб.

Хижина 2.

— Комната 44.

Задача простая. Нужно перебраться через банкетный стол, уворачиваясь от различной пищи и продуктов, которыми в Вас будут швырять. И не наткнитесь на ребрышки на столе. Они действуют не хуже, чем острые шипы. Кстати, желе можно использовать в качестве трамплина.

— Комната 45.

На этот раз Вам предстоит пробраться через строительную площадку. На самом деле, особых проблем нет, разве что придется выполнить несколько довольно сложных прыжков. Активируйте лифт в дальнем правом углу, затем пройдите влево, уворачивайтесь от пауков, уничтожайте центурионов, которые, судя по всему, хотят вырезать свои имена на потолке. Такого хулиганства допускать нельзя.

— Комната 46.

Ни в коем случае даже и не пытайтесь играть на этом уровне за Обеликса. Задача совершенно невыполнимая. Пройдите направао, а после того, как соберете огненные шары, увидите мужчину, свисающего с платформы. Он перекрывает Вам путь. Обратите внимание на мишень на краю платформы. Метните в нее огненный шар, мужчина свалится вниз и разобьется насмерть. Перескочите через расселину и сразу поймете, что Обеликс с этой задачей просто не может справиться. Перескочите затем еще раз и подойдете к ряду шипов и кокосовому ореху. Метните огненный шар в кокосовый орех, и шипы тут же "спрячуться". Чуть дальше подойдете к стене, блокирующей дорогу, но если активируете выключатель перед ней, то над головой раскроется еще одна стена, и Вы сможете добраться до выключателя, активировав который поднимите первую стену. Затем после очень сложного прыжка (почти наверняка здесь можно потерять несколько жизней), пройдите мимо ряда монет и половинки кокосового ореха, соберите ледяные блоки, с помощью кото-

рых взберетесь на очередную стену и доберетесь до выхода.

— Комната 47.

Здесь Вам предстоит схватка с последним боссом, и если победите, то сможете освободить Getafix.

*** Босс-стратегия.**

— Схватка с первым боссом.

Схватка с первым боссом довольно смешная. Он появится из своего домика на дереве и начнет отвратительно играть на лире. Человеку со слухом перенести такое просто невозможно. К счастью, у Астерикса на этом уровне в достаточном количестве взрывающиеся рыбы, поскольку каждые несколько секунд человек в рыбьей одежде будет появляться. Достаточно запрыгнуть ему на спину и швырнуть рыбу прямо в человека, играющего на лире. После нескольких точных попаданий он, наконец, поймет в чем дело, выйдет через дверь и буквально растворится в воздухе.

— Схватка со вторым боссом Roman Fort.

Fort, находящийся на заднем плане будет обстреливать Вас камнями. Ни в коем случае нельзя позволить, чтобы камни грохнулись на землю, в этом случае они разлетятся на многочисленные обломки, а это серьезная опасность. Отбивайте эти камни, они полетят обратно и поразят Fort. После 30-ти удачных попаданий появится белый флаг, и Вы одержите победу.

— Третий босс Log Rolling Roman (The Forest).

Очень сложный соперник. Вам нужно будет умудриться затолкать римлянина вправо прежде, чем он затолкает Вас влево. Как это сделать сообразите сами. Во всяком случае, задача чрезвычайно непростая.

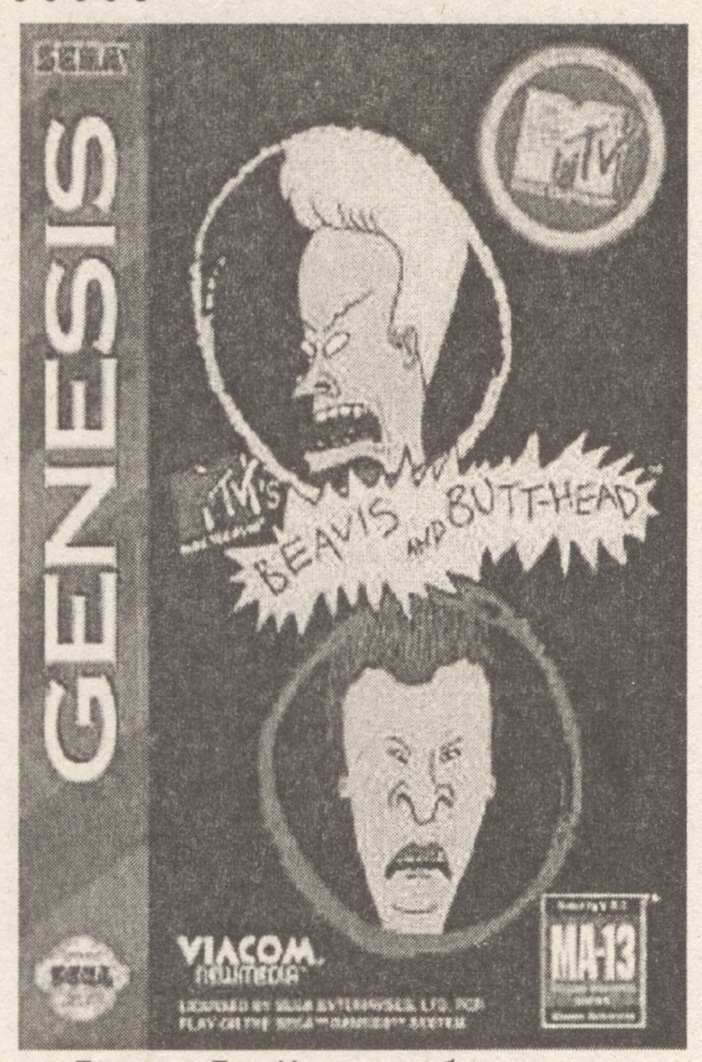
— Босс четвертый The Alligator (Roman Galleon).

Встаньте на одной из верхних платформ, а когда появится аллигатор и атакует Вас, забегите сзади, врежьте ему как следует, но старайтесь слишком не приближаться, иначе получите по заслугам. Аллигатор начнет действовать слева, затем выскочит справа и снова повторит эту комбинацию. Ни в коем случае не упадите в воду, иначе неизбежно погибнете. Действовать нужно быстро, иначе не уложитесь в лимит времени, а потому промахиваться нельзя.

— Battle the Two Tigers (Rome).

Для того чтобы освободить Getafix, Вам по приказанию Цезаря необходимо сразиться с двумя тиграми. Немедленно атакуйте этих опасных зверей, когда они выглянут из одной из боковых арок, и уворачивайтесь от атак, когда они бросаются в нападение. Понадобятся от 10 до 12 ударов, чтобы уничтожить каждого из этих зверей.

BEAVIS AND BUTT-HEAD



Бевис и Бат-Хед, как обычно, занимались своими делами, пока они не услышали о замечательном концерте GWAR concert. Это их страшно заинтересовало. За несколько недель они заработали достаточно денег, чтобы приобрести билеты, но севршенно неожиданно пес мистера Андерсена сцапал билеты, разорвал их в клочья, которые оказались буквально в разных частях города. Теперь нашим героям нужно отыскать обрывки билетов, если они не хотят пропустить этот удивительный концерт, что было бы чрезвычайно обидно.

Игровое действие, на самом деле, достаточно простое. Нужно обследовать город, отыскать обрывки билетов, причем начинаете Вы со своей гостиной, где используете телевизор, с помощью которого попадаете в различные места. Чтобы воспользоваться телевизором, нужно повернуться к нему лицом и нажать кнопку С, удерживая пульт дистанционного управления. Вам придется выполнить самые разнообразные задания, пережить интересные приключения прежде, чем сумеете отыскать обрывки своих билетов. Желаем удачи и надеемся, что Вы не соскучитесь.

* Враги и друзья.

— Earl.

Большой лысый парень с пистолетом Dart Gun. Ни в коем случае не позволяйте ему приблизиться, тогда можете не опасаться. Встретите его буквально повсюду. и даже в своей гостиной, если допустите серьезные ошибки. Но чаще всего встретите в школе и на улице.

— Todd.

Главное оружие этого типчика – банка с маслом. Его довольно запросто можно прикончить, если действовать с дальней дистанции. Встретите его в Burger World и The Mall.

— Rats.

Крысы мерзкие и, конечно, живут у Вас в доме. Особенно доставляют неприятности, когда вы куда-нибудь торопитесь или уровень жизни очень невысок. Встретите их на уровнях Burger World, The Dreve In, The Street и Sewers, а также в ванной комнате.

— Cops.

Полицейские, пожалуй, самые опас-

ные из обычных врагов, и буквально одной атакой могут заметно понизить уровень жизни. Убить их чрезвычайно трудно и они повсеместны. Размахивают своей дубинкой до тех пор, пока не прикончите. Лучше всего разобраться с полицейскими из пистолета toygun, а если его нет, используйте стратовые предметы, находящиеся в распоряжении Бевиса и Бат-Хеда. Ни в коем случае не приближайтесь, иначе ваши шансы равны нулю. Встретите их на уровне Mall и The Hospital.

— Popular Girl.

Ужасно надоедливая девица. Убить ее нельзя, а она непрерывно обижает вас. Лучше всего пробежать мимо, выбрав подходящий момент, и тогда от нее никаких неприятностей.

— Eagle.

Этот орел пикирует на вас, как только проходите мимо. Убить его нельзя, встретите на улице (Street).

— Shopping Cart.

Торговая тележка. Летает, когда окажетесь в супермаркете. Постарайтесь прыгнуть, чтобы избежать повреждений.

— Skate Board.

Еще одна летающая опасность. Будьте внимательны, прыгайте через эти доски, которые встретите в супермаркете (Mall), школе (School), а также в Burger World.

— Bowling Ball.

Шары от боулинга движутся медленнее, чем торговые тележки или скейтборды. Перепрыгнуть через них несложно. Попадутся на вашем пути в супермаркете Mall, а также госпитале.

— Sewage.

Грязь и помои встретите, естественно, в канализации. Старайтесь не вляпаться в них любой ценой.

— Guy At Hospital.

Этого парня встретите в госпитале. Он будет швырять в вас различные предметы. Мало чем отличается от обычного врага. Встретите его лишь один раз.

— Fat Guy.

Толстяка встретите также в госпитале. Он бросится преследовать вас, если украдете его велосипед.

— Old Women.

Старушку встретите в супермаркете Mall. Она охраняет свои стиральные машины, и если прогневается, то можете нажить неприятности.

— Fat Women.

Толстуха начнет преследовать вас, когда сфотографируете ее в микроавтобусе.

— Drill Sargent.

Сержант охраняет “военную книгу” (Military Book). Ужасно боится змей. Встретите его в супермаркете Mall.

— Parrot.

Попугая также встретите в супермаркете в магазине, где продаются различные животные (pet shop). Откройте клетку, в которой он сидит, и попугай тут же начнет швыряться яйцами.

— Science Teacher.

Учитель начнет швыряться химикатами в вас. Убить его можно, только используя Burps и Farts.

— Mr. Anderson.

Как только войдете во двор, он начнет преследовать вас, сидя на своей газонокосилке. Враг он серьезный, и прибить его можно только используя Burps и Farts.

— Mr. Anderson`s Dog.

У мистера Андерсена есть довольно глупый пес, которого будете встречать довольно часто. Как это бывает с уличными собаками, он тут же попытается под-

прыгнуть и укусить вас, особенно если попытаетесь украсть что-нибудь из дома мистера Андерсена. Так что нужно найти какой-нибудь способ, чтобы отвлечь его.

— Security Guards.

Охранников встретите в концертном зале Gwar Concert. Это серьезные соперники.

— Ice Cream Guy.

Мороженик будет швыряться мороженым, и убить его никак нельзя.

**** Предметы и оружие.***

— Remonte Control.

Пульт дистанционного управления используется для того, чтобы перемещаться на любой уровень из гостиной, а также, чтобы возвращаться обратно.

— Burp.

Оригинальное оружие Бевиса.

— Fart.

Оригинальное оружие Бат-Хеда.

— Spitball Straw.

Не очень эффективное оружие. Найдете его в павильоне мороженщика в универсаме Mall, а также в Burger World.

— Dart Gun.

Скорострельное и мощное оружие, очень эффективное, найдете его в магазине игрушек Toyshop в универсаме, а также на улице Street.

— Baseball Bat.

Бейсбольной битой может пользоваться только Бат-Хед. Слабенькое, медленное и неэффективное оружие. Если ничего другого нет, шансов на победу очень мало. Найдете его в магазине игрушек Toyshop в универсаме.

— Chainsaw.

Цепной пилой может пользоваться только Бевис. На самом деле, это не оружие. Этой пилой нужно будет спилить дерево в садике мистера Андерсена.

— Fishing Pole.

Удочка используется для ловли из окна, когда вам нужно поймать кота или какой-нибудь другой предмет.

— Binoculars.

Бинокль можно сдать в ломбард (Pawn Shop) и получить за него денежки.

— Bird.

Птицу также можно сдать в ломбард и получить наличные.

— Boot.

Используйте ботинок для того, чтобы устроить ловлю с удочкой из окна. При этом учтите, что появится Earl.

— Bomb.

С помощью этой бомбы можете взорвать магазин Candy Stone.

— Bone.

Мясная косточка отвлечет пса мистера Андерсена.

— Bra & Suit.

Одежда, в которой можно пойти на желанный концерт.

— Burrito.

Очень полезная вещь для здоровья. Съешьте одну порцию, и сразу восстановится 1/4 индикатора жизни.

— Camera.

Используйте фотоаппарат, чтобы сфотографировать толстуху в микроавтобусе.

— Cat.

Кошка может отвлечь пса в концертном зале, и он не будет к вам приставать.

— Chemical A.

Химикат А смешивается с химикатом В, и эту смесь отдадите директору школы Principal McVicor.

— Chemical B.

Этот химикат смешивается с химикатом А, а смесь отдадите директору школы Principal McVicor.

— Chemical AB.

Этот химикат отдадите директору школы Principal McVicor.

— Cold Fries.

Холодную картошку нужно положить во фритюрницу (Fry Cooker) вместе с крысой (A Rat).

— Fries & Rat.

После того, как поджарите крысу с картошкой, отдадите это блюдо голодному покупателю (Hungry Customer).

— Gum.

Используйте жевательную резинку в качестве наживки для удочки при ловле из окна. В результате получите обрывок билета на концерт.

— GWAR Ticket Pieces.

Вам предстоит отыскать 9 обрывков билетов на концерт, и для того, чтобы попасть на него, нужно найти их все.

— GWAR Tickets.

Билеты на концерт сформируются после того, как найдете все 9 обрывков.

— Headphones.

Наушники можно сдать в ломбард и получить денежки.

— Hot Dog.

Очень полезная для здоровья штука. Также восстанавливает 1/4 уровня индикатора.

— Jeans.

Джинсы вам понадобятся, чтобы попасть в прачечную в универсаме.

— Key.

Ключ, который открывает клетку с попугаем.

— Key #2.

Этим ключом можно открыть дверь в гараж мистера Андерсена.

— Oil Can.

Банка с маслом необходима для того чтобы смазать стиральную машину пожилой леди, чтобы она не проснулась, когда вы будете ее открывать. В противном случае, беда.

— Old Burger.

Еще одно замечательное средство для того, чтобы попасть в госпиталь. Видимо, этот гамбургер уже давным-давно испортился.

— Pizza.

Используется при ловле на удочку из окна. “Поймаете” кота.

— Rat.

Эту дохлую крысу надо положить во фритюрницу вместе с картошкой.

— Secret Book.

Эта книга используется также при ловле на удочку из окна.

— Scicors.

Используйте ножницы, чтобы разделаться с охранником в концертном зале.

— Snake.

Змея поможет вам испугать охранника Military Guy.

— Snake In Box.

Змея выскочит из коробки, как только покажете ее охраннику.

— Soap.

Используйте мыло, чтобы попасть в прачечную универсама.

— Suitcase.

Этот чемоданчик также используется при ловле на удочку через окно. Тут же появится стюарт.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

В самом начале игры Бевис и Бат-Хед находится в гостиной. На столе возле кушетки лежит пульт дистанционного управления (remote). Возьмите его, выберите персонажа, за которого хотите играть, поскольку от этого зависит выбор

оружия и предметов. А затем, взяв дистанционник, встаньте перед телевизором, нажмите кнопку С и тогда сможете выбрать на специальном канале нужный уровень. Вначале следует выбрать Burger World и тут же туда перенесетесь.

Как только окажетесь возле дверей, ведущих в Burger World, если не собираетесь сразу отправиться куда-нибудь в другое место, то переключитесь с дистанционника, экипируйте стандартное оружие, а когда увидите перед собой Todd, тут же прикончите его и отправляйтесь в кладовку. Здесь встретите очень много крыс. Действуйте быстро, иначе они вас закусают. Не забудьте захватить дохлую крысу, а также поливалку (Spitball shooter) и можете отправляться дальше. Подойдите к двери только для обслуживающего персонала (Employess only), пройдите в нее (пароль для Бат-Хеда 28884323) и окажетесь возле фритюрницы. Возьмите холодную картошку, положите ее во фритюрницу, а затем швырните туда и крысу. В результате получится замечательное блюдо: жареная дохлая крыса с картофелем. Выйдите обратно в противоположном направлении, подойдите к стойке, отдайте голодному посетителю жареную картошку с дохлой крысой. Он не только вам заплатит 50 центов, но тут же жадно сожрет это замечательное блюдо вместе с крысой и понятно, его тут же вырвет. Оказывается, обрывок билета был у него в животе и вместе с рвотой он окажется на полу. Хватайте его, выйдите из помещения и не забудьте захватить наушники со стойки, прежде чем покинуть здание. Возвращайтесь в кладовку, возьмите зеленый (видимо от плесени) гамбургер. Он явно испортился, поскольку вы тут же почувствуете себя плохо. Пройдите в парадную дверь, возьмите еще один обрывок билета, возвращайтесь к тому месту, где вы впервые здесь появились, воспользуйтесь дистанционником, чтобы вернуться в гостиную. затем перейдите в спальню, повернитесь лицом к постеру, висящему на стене; нажмите кнопку С, и в результате обрывок билета приклеется к постеру, а над ним увидите пароль.

Нажмите кнопку Start, возьмите штаны под кроватью, перейдите в гостиную и используйте дистанционник, чтобы попасть в госпиталь, поскольку вам все еще плохо. От такого зеленого протухшего гамбургера любому не поздоровится. Жизни вашей, правда, ничего не угрожает, так что можете не волноваться. Разделайтесь с полицейскими в госпитале, увернитесь от шаров для боулинга, пройдите в комнату только для пациентов (Patients Only room), где сестра тут же вас вылечит. Уровень индикатора жизни восстановится, и прежде, чем выйти отсюда, не забудьте захватить ножницы. И тут же здоровенный парень начнет швырять в вас различными предметами. Прибейте его и сразу же увидите еще одного здоровяка. Украдите стоящий рядом велосипед, он бросится преследовать вас по длинному коридору, в котором находятся различные медицинские препараты. Если врежетесь в три фляги с лекарствами подряд, то тут же погибнете, и игру можно будет начать сначала. Но если сумеете пробраться до конца, то скатитесь вниз по лестнице, а здоровяк получит серьезные повреждения, грохнется на землю, и вы сможете взять очередной обрывок билета возле

его головы. Тут же выйдите через дверь, прикончите последнего полицейского, перенеситесь обратно в гостиную, прикрепите очередной обрывок на постер и получите пароль.

Теперь самое время перенестись на улицу (Street). Пожалуй, это самый трудный уровень в игре, и если состояние здоровья не на высоте, отправляйтесь в универсам Mall, прибейте нескольких полицейских, чтобы поправить здоровье. Убедитесь, что в инвентори есть свободное пространство для необходимых предметов, поскольку вы не можете выбрасывать их, когда играете на уровне Strret или Sewers. В любом случае, прибейте Earl, а затем пройдите к дому мистера Андерсена. Атакуйте его, используя Fart и Burp, пока он пытается преследовать вас на своей газонокосилке, хватайте ключ и удирайте. Бегите до конца улицы, спрыгните в канализацию и приготовьтесь к серьезным приключениям. Через широкие трещины и расселины перепрыгивайте с разбегу и постарайтесь не вляпаться в отходы и помои. Понадобится отличная реакция и классные прыжки. Когда, наконец, проберетесь через эту мерзость, хватайте птицу и продвигайтесь дальше. Как только окажетесь на свалке, уничтожьте всех врагов, которых встретите, и остерегайтесь орлов. От них можно увернуться лишь за счет молниеносной реакции. Когда пройдете мимо ботинка, не берите его пока. Пройдите дальше, отыщите косточку, а затем возвращайтесь обратно в дом мистера Андерсенеа. Близко к собаке не подходите, но косточку достаньте и нажмите кнопку С. Автоматически бросите эту кость, пес бросится за ней и на вас не обратит никакого внимания. Используйте ключ, который украли у мистера Андерсена, откройте гараж и внутри возьмите цепную пилу и удочку. Кстати, цкепную пилу может использовать только Бевис. Выйдите из гаража, спилите дерево только что найденной пилой, возьмите в гнезде очередной обрывок билета и отправляйтесь домой, прикрепите его на постер и узнаете очередной пароль.

Теперь самое время перенестись в супермаркет Mall. Захватите с собой пару джинсов, если ранее этого не сделали; птицу (Bird) и наушники (Headphones). Первым делом воспользуйтесь лифтом и отправляйтесь в ломбард Pawn Shop. Сдайте птицу за 50 центов, а наушники за 1 доллар 80 центов. Теперь у вас должно быть не менее 3 долларов 80 центов, но деньги пока тратить не следует. Спуститесь вниз по лестнице, пройдите в зоомагазин Pet Shop, купите змею за 25 центов, подойдите к клерку, чтобы он упаковал вашу покупку, и пока он будет ковыряться под стойкой, хватайте ключ на кассовом аппарате, заберите упакованную змею и пройдите к клетке с попугаем. Отройте клетку, и попугай тут же начнет нести яйца прямо на вас. Хватайте обрывок билета и уходите. Пройдите в магазин, где продается мороженое (Icecream Shop), и его владелец тут же начнет швыряться в вас своей продукцией. Увернитесь от его бросков, перебегите в ванную комнату, возьмите кусок мыла (Soap Bar) на раковине и отправляйтесь оттуда в автомобильный магазин. Как только встретите Тодда, прикончите его и возьмите банку масла. Самое время отправиться в прачечную универсама. Причем действовать нужно очень

тихо. У вас есть мыло, одежда, а следовательно, и повод посетить прачечную. Обратите внимание на ряд стиральных машин. В конце его увидите пожилую даму. Полейте маслом последнюю машину, чтобы бесшумно открыть ее, иначе дама проснется, и тут уж вам точно не поздоровится. Возьмите из стиральной машины очередной обрывок билета, подинимитесь обратно вверх по лестнице в офис military office, покажите стоящему перед ним охраннику змею. Он от страха аж подпрыгнет в воздух, а вы хватайте книгу, под ней находится еще один обрывок билета. Не забудьте захватить с полки бомбу и отправляйтесь обратно.

Прикрепите найденные обравки билетов на постер и отправляйтесь на автостоянку (drive-in). Не забудьте захватить бомбу и фотокамеру. Охранник на входе потребует 3 доллара. Отдайте ему деньги, иначе он не пропустит. Зайдите в закусочную (Snack bar) и швырните бомбу. В результате взрыва содовая вода зальет всю закусочную. Выбегите наружу, отправляйтесь на автостоянку, где находятся автомобили, пройдите в самый ее конец, возьмите бинокль, если хотите. Кстати, если бы у вас были деньги, то можно было бы купить кое-какие игрушки в магазине, но, к сожалению, у вас их практически нет, а потому, не горячитесь, встаньте перед подпрыгивающим микроавтобусом, сфотографируйте его. Из микроавтобуса тут же выскочит разгневанная толстая дама, и если окажетесь поблизости, то она врежет вам как следут. Отбегите подальше, заманите ее в закусочную, где последствия взрыва убрать еще не успели. Она поскользнется, грохнется на пол, и обрывок билета обнаружите возле ее ноги.

Возвращайтесь обратно, прикрепите на постер еще один обрывок билета, и самое время идти в школу, но, конечно, не для того, чтобы там учиться. Войдите в комнату science room, убедитесь, что экипировали самое мощное оружие Fart и Burp. Учитель начнет атаковать вас электричеством, но если своевременно используете Fart и Burp, то вырубите его без проблем. Действуйте очень быстро, сцапайте химикаты А и В с его стола. Если промедлите, то придется шокировать его дважды. Когда оба химиката будут в вашем распоряжении, они автоматически объединятся и получится нужный химикат АВ. Покиньте комнату, пройдите до конца коридора, вам необходимо встретить директора школы Principal. Но перед этим нужно заглянуть в комнату, на дверях которой висит картинка, номер этой комнаты 108. Возьмите жевательную резинку под столом учителя, отправляйтесь к директору школы и, как только увидите его, тут же через окно влетит очередной обрывок билета и приземлится прямо ему на голову. Покажите директору химикат АВ, он тут же вырубится, обрывок билета упадет на стол, а вы немедленно хватайте его и покиньте школу.

Как обычно, прикрепите обрывок билета на постер, и теперь вам предстоит еще один, пожалуй, самый интересный и самый простой уровень игры: ловля на удочку. Первым делом уберите дистанционник. Стоя перед кушеткой, нажмите кнопку С и начнете ковыряться в кушетке в поисках соответствующей наживки. На самом деле, в зависимости от того, какую найдете наживку, выловите соответствующую "добычу". Важнее всего, ко-

нечно, в данный момент пицца. На эту Пиццу можно поймать кошку. Если в качестве наживки используете пончик, то это плохо, потому что тут же появится полицейский, а если чемоданчик, то появится стюарт. Если же используете жвачку, то поймаете очередной обрывок билета. Итак, забросьте удочку из окна, "насадив" на нее пиццу, и вытащите кошку, а когда прицепите в качестве наживки жевательную резинку, то вытащите еще один обрывок билета. Прикрепите его на постер. Теперь вы нашли все обрывки драгоценных билетов, и они "сформируются" в настоящие билеты, которые можно взять со стены и со спокойной душой отправиться на концерт.

Обычная концовка, но если хотите концовку более увлекательную, то придется еще немножно потрудиться. Убедитесь, что уроень жизни на максимуме, захватите ножницы и кошку, войдите в дверь, и когда вас атакует охранник, даже не пытайтесь сражаться с ним, он очень крутой. Шансов на победу у вас практически никаих. Смиритесь с неизбежными повреждениями и пробегите мимо как можно быстрее. Когда увидите пса, не приближайтесь к нему, выпустите кошку. Пес, конечно, бросится за ней в погоню, а вы постарайтесь как можно быстрее подбежать к зеленой двери, откройте ее, пройдите внутрь, увидите еще одного охранника, обрежьте веревку, и на голову этому охраннику свалится огромный мешок, тут ему и конец. Возьмите одежды, лежащие на полу, и отправляйтесь на сцену. Вы это заслужили.

HOME ALONE



Итак, Вы играете роль знаменитого Кевина (Kevin). Сюжет, скорее всего, Вам известен и основывается на событиях в одноименном фильме. Итак, мальчик неожиданно остался дома, вместо того, чтобы отправиться со всей семьей на каникулы, а тем временем парочка довольно мерзопакостных и не очень умелых грабителей обчищают оставленные без присмотра дома. Вам предстоит расставить ловушки, создать какое-нибудь оружие, чтобы задержать преступников до тех пор, пока не прибудет полиция. И чем больше ловушек устанавливаете, чем лучшее создаете оружие, тем больше получаете очков и тем успешнее мешаете преступникам совершать их гнусные злодеяния.

Главное игровое меню очень простое, всего несколько основных опций.

— High Score.

Естественно, что в начале игры очков у Вас не будет, ну а когда закончите игру и начнете снова, то, естественно, здесь увидите количество очков, заработанное Вами в предыдущей игре. Это как бы становится первым рекордом, который, конечно же, превзойдете при последущих прохождениях. Он станет для Вас первым ориентиром.

— Difficulty.

Это уровень трудности. Режима два: нормальный (Normal) и Expert. На уровне трудности Normal неодходимо на протяжении 20 минут мешать преступникам ограбить дом и дождаться прибытия полиции. На уровне трудности Экперт задача усложняется, и уже 40 минут нужно сражаться с преступниками и, естественно, строить значительно большее количество ловушек, создавать оружие, ну и т.д.

**** Управление.***

Первоначально, по умолчанию кнопки имеют следующие функции:

Кнопка **A** – tire (шина).

Кнопка **B** – fire (огонь).

Кнопка **C** – jump (прыжок).

Безусловно, Вы можете изменить их по своему усмотрению.

Music.

Естественно можно прослушать музыкальное сопровождение игры.

Sound.

Дает возможность прослушать раз-

личные и подчас достаточно экзотические звуковые эффекты в игре.

Exit.

Выбрав эту опцию, сразу переходите к игре.

Кнопка **Start** имеет одни и те же функции, как внутри домов, так и за их пределами. Позволяет попасть на оружейный экран (weapon Prompt screen), а также сделать паузу в игре.

Когда действуете за пределами дома (Outside), то все кнопки имеют одну и ту же функцию. По существу, "подзяряжают" Ваши "санки" (Sled), и они в результате мчатся значительно быстрее. А когда действуете в доме (In a house), то, как мы уже упоминали, кнопка **A** позволяет собирать шины, кнопка **B** – огонь, т.е. стрелять из созданного Вами оружия, а кнопка С выполнять прыжки.

Шины (tires) собираете по ходу игры и используете их, чтобы запрыгнуть как можно выше. В результате сможете забраться в казалось бы недоступные места.

Кнопка **Fire** используется для того, чтобы стрелять из оружия, которое экипировано в настоящий момент. В начале игры в вашем распоряжении BB Gun, ну а дальше...

Кнопка **Jump** (прыжок), естественно, позволяет вашему персонажу совершать прыжки.

Как только начинается игра, видите своего персонажа в самом центре экрана, а в верхнем левом углу можете познакомится с чрезвычайно важной информацией.

Score. Здесь фиксируется очковый баланс. Когда успешно защищаете дома от грабителей, собираете или создаете оружие, Ваш очковый баланс возрастает.

ETA (Estimated Time of Arrival). Сколько времени Вам нужно еще защищать дом от грабителей до прибытия полиции.

Houses Left. Количество домов, которые еще не были ограблены бандитами.

Tires. Количество шин, находящихся в Вашем распоряжении в данный момент.

В верхнем правом углу экрана обнаружите наиболее важную информацию. В частности, здесь находится индикатор Charge, отпределяющий количество энергии, сохранившейся в Ваших санях. Они функционируют под действием электрического тока и способны развивать скорость почти как автомобиль. А когда входите в дом, то вместо этого индикатора появляется другой индикатор Ammo, который определяет количество оставшихся боеприпасов в оружии, которое экипировано в настоящий момент. Кроме того, есть еще и индикатор Loot, глядя на который, сможете определить количество добра, похищенного в этом доме. Естественно, до того, как грабители появились, этот индикатор "пустой". Если грабители находятся в том же доме, что и Вы, то обнаружите на экране еще один, третий индикатор Pain. Это индикатор боли, он фиксирует те неприятности, которые Вы приносите грабителя, и когда индикатор боли заполняется доверху, они в панике бросают награбленное и удирают из дома.

Когда входите в дом в первый раз до того, как появляются грабители, Вы имеете возможность ознакомиться со строением дома и, соответственно, установить ловушки. Они находятся слева, так что переместите ручку ловушки, которую собираетесь установить, нажмите любую кнопку, затем "передвиньтесь" вправо,

выберите любое место, на котором хотите установить ловушку. Сделав свое дело, покиньте дом и отправляйтесь к другим зданиям, где также установите ловушки.

Чтобы "выиграть" дом, Вы должны заполнить до максимума индикатор боли Pain bar, а следовательно, очень эффективно использовать ловушки и оружие. Как только индикатор боли заполняется доверху, Вы "выигрываете" дом и попадаете на новый экран, где можете ознакомиться со своими достижениями, в зависимости от использованных ловушек и оружия, а заодно просмотрите очень смешную сцену.

По ходу игры Вам нужно "выиграть" пять домов. На старте игры увидите самый первый дом Mansion, западнее него находится еще один дом Ultra Modern House. Восточнее первого дома находится, так называемый, "колониальный" дом Colonial House. Чуть южнее обнаружите дом Old House, а чуть восточнее Country House.

Первый дом (Mansion). Это дом, принадлежащий семье Кевина, и, естественно, что он отлично знает его устройство. Здесь три этажа и проживает ужасный паук, ползающий по потолку, но как только Вы появитесь в доме (или грабители), он спустится вниз, и кто бы ни дотронулся до этого паука, тут же грохнется в обморок. Правда, через несколько секунд придет в себя и сможет продолжить свои развлечения.

Второй дом (Ultra Modern House). Как и в предыдущем доме здесь три этажа, есть собственная система безопасности, а также электрический робот, перемещающийся вверх и вниз по этажам с распростертыми руками. Тот, кто дотронется до него, получит электрический шок.

Третий дом (Colonial House). Единственный дом, в котором пять этажей, но, на самом деле, поскольку добро распределено по разным этажам, здесь будет не очень трудно. Однако в доме живет старое привидение, проходящее сквозь стены и атакующее всех молниями, вылетающими из рук. В результате получается изрядный шок.

Четвертый дом (Old House). В этом доме три этажа, хотя Вам может показаться, что их на самом деле четыре. В принципе, так оно и есть, только на четвертый этаж нельзя никак попасть. Дом никто не охраняет и, судя по всему, он никому не принадлежит, уж очень старый. Полы полусгнившие, и стоит только запрыгнуть на какое-нибудь такое слабое место, как тут же рухнете вниз и провалитесь. Однако, учтите, что такие слабые места находятся на первом и втором этажах.

Пятый дом (Country House). Это единственный дом, в котором реально четыре этажа. Дом охраняет кот, который может появляться на любом этаже, хотя, судя по всему, почти все время спит. Если запрыгнете на кота или даже прикснетесь к нему, он тут же проснется и покажет свои коготки. Необходимо тут же нажать кнопки на джойстике, иначе он не отцепится.

* *Ловушки.*

Как уже упоминалось, к ловушкам доступ может быть получен на экране blueprint screen, т.е. на экране "устройства" дома, и разместить их можно, только находясь на этом экране.

— **Факел (Torch).** Его можно установить только в просвете двери, и как только он сработает на грабителе, то тут же исчезнет, и больше им воспользо-

ваться будет нельзя.

— **Большие гвозди (Tacks).** Доступны только в режиме expert mode. Эти гвозди с большими шляпками можно установить на полу в различных частях дома, причем срабатывают они дважды, а затем исчезают. Будьте осторожны и постарайтесь сами не наступить на эти гвозди.

— **Лед (Ice).** Эти ловушки устанавливаются на полу, срабатывают три раза, а затем исчезают. Постарайтесь сами не поскользнуться на собственной ловушке.

— **Жир (Grease).** Только в режиме expert mode. Так же, как как гвозди и лед, жир срабатывает три раза, а затем исчезает. Сами также можете поскользнуться.

— **Смола (Tar).** Конечно, никаких повреждений врагу нанести не может. Однако, это отличная ловушка. Во-первых, срабатывает неограниченное количество раз (сами тоже можете завязнуть в этой смоле), но при этом замедляет движение грабителей, и у Вас появляется возможность или удрать или подстрелить их из какого-то оружия.

— **Игрушки (Toys).** Простейшие ловушки. Игрушки Кевина могут нанести незначительные повреждения грабителям. Срабатывают один раз, а потом исчезают. К сожалению, и Вы можете их активировать.

— **Галька (Marbles).** Очень простая ловушка. Преступник может поскользнуться на ней, но буквально верез несколько мгновений уже вскочит на ноги, так что будьте осторожны. Срабатывает три раза, а затем исчезает вне зависимости от того, Вы или грабитель наступили на нее.

**** Оружие.***

По ходу игры Dы собираете различные предметы, из которых можете создать оружие. Часть предметов можно отыскать у снежных баб за пределами дома, а другие на полках внутри домов. Нажмите кнопку **Start** в любой нужный момент и получите возможность приступить к конструированию оружия. В левой части экрана находтся все необходимые предметы, которые Вы собрали. Над ними или под ними находятся стрелочки, с помощью которых можно "просмотреть" все найденные детали и предметы для конструирования оружия, а в центре экрана Кевин демонстрирует тот тип оружия, который экипирован в настоящий момент. Над этой "демонстрацией" написано название оружия. Слева и справа него находятся стрелочки, которые позволяют просмотреть все возможное оружие. В нижней части экрана существуют три конструктивных детали любого оружия. Это платформа (Platform), оператор (Operator) и боеприпасы (Ammo). Подробнее на этом остановимся чуть ниже. Справа от "конструкторов" находится гаечный ключ и молоток. С помощью гаечного ключа Вы "собирате" оружие, а с помощью молотка разбираете его на части. На уровне трудности Normal оружие как бы заранее изготовлено (pre-made), так что когда соберете необходимые предметы, нужные для конструирования того или иного оружия, нажмите кнопку Start, кликните по ключу и автоматически соорудите соответствующее оружие.

Основой любого оружия является платформа. В качестве платформы может выступать арбалет (crossbow), банка (can), фен (Blou dryer), совочек для мороженого (ice cream scoop), а в режиме expert mode еще и камера (camera), и CB плейер. Operator – это та деталь, которая как бы

"связывает" оружие, содержит в себе боеприпасы или используется в форме своеобразной рогатки. В качестве Operator используются резиновые ленты (rabber bands), шары (Balloons) и проволока (wire). И, наконец боеприпасы (ammo) – чрезвычайно важный элемент оружия. Как только боеприпасы заканчиваются, необходимо тут же их отыскать, но, в отличие от платформ и Operator, боеприпасы обнаружить значительно труднее.

Вот список оружия, который можно изготовить по ходу игры. Составные части его указаны в следующем порядке: платформа, Operator и Ammo.

– Rifle Weapon.

Этот тип оружия стреляет очень быстро, экономно расходует боеприпасы, но наносит лишь незначительные повреждения, хотя, в принципе, оружие отличное, стреляет по прямой, и для начинающих самое удобное.

Crossbow + Balloons + Glue (клей) = Glue Rifle.

Crossbow + Balloons + Pepper (перец) = Pepper Rifle.

Crossbow + Wire + Coals (раскаленные угли) = Hot Coal Rifle.

– Mortar Weapon.

Это оружие использовать уже значительно труднее, поскольку стреляет оно по большой дуге, прицелиться очень трудно, хотя в некоторых случаях оказывается чрезвычайно полезным, но не рекомендуется использовать его в начале игры или в особо трудных ситуациях.

Can + Rubber Bands + Snowball (снежок) = Snowball Mortar.

Can + Rubber Bands + Super ball = Super Ball Mortar.

Can + Balloons + Клей = Glue Mortar.

Can + Balloons + Перец = Pepper Mortar.

Can + Wire + Раскаленные угли = Hot Coal Mortar.

– Bazooka Weapons.

Значительно медленнее стреляет, чем Rifle Weapon, но зато наносит более серьезные повреждения. Правда, и боеприпасы расходует значительно быстрее, но в данном случае экономить не следует. Стреяет также по прямой, и прицелиться нетрудно.

Can + Balloons + Снежок = Snowball Bazooka.

Can + Balloons + Клей = Glue Bazooka.

Can + Wire + Перец = Pepper Bazooka.

– Launcher Weapons.

Так же, как и Mortal Weapon, посылает снаряд по дуге, но не такой крутой, как миномет, поэтому прицеливаться и использовать его заметно легче.

Scoop + Rubber Bands + Snowball (снежок) = Snowball Launcher.

Scoop + Rubber Bands + Super ball = Super Ball Launcher.

Scoop + Balloons + Клей = Glue Launcher.

Scoop + Balloons + Перец = Pepper Launcher.

Scoop + Wire + Раскаленные угли = Hot Coal Launcher.

Оружие в режиме Expert Mode.

Кроме вышеупомянутого оружия еще несколько видо оружия можно использовать в режиме expert mode.

CD Player + Wire (проволока) + Battery (батарея) = Sonic Wave Gun.

Camera + Wire (проволока) + Flashbulb (лампа вспышки) =

Sonic Wave Gun.
Can + Wire (проволока) + Magnet (магнит) = Electrical Grenade.
Crossbow + Ruuber Bands + Rope (веревка) = Rope Rifle.
Can + Rubber Bands + Rope (веревка) = Rope Mortar.
Scoop + Rubber Bands + Rope (веревка) = Rope Launcher.

*** Стратегия.**

❖ Начиная игру в первый раз, установите уровень трудности Normal, тогда сумеете достаточно быстро разобраться в игровой механике, понять сильные и слабые стороны оружия и разобраться, в каких ситуациях его лучше использовать.

❖ Как только входите в дом, уже через минуту появляются грабители, так что эту минуту нужно использовать, чтобы изучить расположение комнат в доме, разместить в нужных местах ловушки и быстренько перебраться в следующий дом. Здесь сделать то же самое и двинуться дальше.

❖ Преступники будут появляться в Вашем районе с южной дороги, так что до тех пор, пока Вы не проиграете дом, они будут появляться только отсюда, и это заметно облегчает Вашу задачу.

❖ Находясь в доме, можете нарваться на грабителей, и они Вас тут же повесят на крюк. Кстати, такой крюк есть на каждом этаже каждого дома, так что этой участи не избежать, если попадетесь им в лапы. Не расстраивайтесь, чтобы освободиться от крюка, нажмите несколько раз быстро контрольные кнопки на джойстике.

❖ Используйте разнообразное оружие. Во-первых, потому, что количество боеприпасов ограничено, и сменить оружие вовремя иногда просто необходимо. В частности, например, изготовьте базуку Snowball Bazooka, а затем разберите ее и изготовьте миномет Snowball Mortar. Если в результате “выиграете” дом, то получите 100 призовых очков за каждый вид использованного оружия в этом доме, так что выгода совершенно очевидна.

❖ Если хотите порезвиться, то можете разогнаться на своих санях на максимальной скорости и врезаться в пожарный брандсбойд. За это получите 100 призовых очков.

LION KING



Попробуйте прожить жизнь льва в диких джунглях Африки. Хотя он и Царь зверей, но его царское существование далеко не такое простое и безоблачное. Игра разбита на две фазы. В первой – львенок Симба (Simba) на протяжении шести уровней изучает окружающий его мир. Вторая фаза – это молодой лев Симба – принц джунглей в пору расцвета всех своих сил готовится к решающему сражению со своим злейшим врагом. Десять захватывающих основных уровней и два призовых, пройти которые, даже при общем среднем уровне сложности всей игры, довольно непросто, доставят игроку настоящее удовольствие. А прекрасная графика и анимация дополнят это впечатление.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Если вы не видели знаменитого диснеевского фильма, то может быть у вас и возникнут какие-нибудь сложности, но мы постараемся помочь разобраться в трудных местах, а потому наверняка получите от игры большое удовольствие.

— *The Pridelands.*

Довольно простой вступительный уровень, в котором вы должны ознакомиться с основами игрового действия. Это не значит, что здесь нет никаких секретов. Кстати, ниже первого пункта отгрузки (continue point) вы увидите африканского красного жука (African red bug). Полезная штука, повышает уровень жизни. Пройдите налево от края скалы, где увидите колючего дикобраза возле пункта отгрузки и сможете спрыгнуть вниз к этому же пункту отгрузки.

Возле вершины справа находится зона, куда можно запрыгнуть. Там находятся дикобраз и дополнительная жизнь 1-up. Оттуда нужно прокатиться кувырком через проход и окажетесь в зоне, где есть несколько полезных вещей. Призовой жук на этом уровне находится в верхней левой части уровня, на дереве. Чтобы справиться с боссом гиеной, уворачивайтесь от ее атак до тех пор, пока она не устанет и начнет тяжело дышать, вот тогда-то и атакуйте. Вы, конечно, пока еще маленький львенок. Хотя и не терпится стать королем, но силенок у вас и опыта для этого пока недостаточно. Вам придется попрыгать по головам жирафов, а затем до-

5 Зак. 481

браться до зоны, где обезьяны скачут на деревьях. Рявкните на двух розовых обезьянок, затем запрыгните на носорога, а с него на страуса, и вам предстоит первая поездка на этой огромной птице. Маршрут чрезвычайно простой, нужно только следовать стрелочкам-указателям: **UP** – обозначает прыжок, **DOWN** – обозначает нырок, а два **UP** – соотвественно, двойной прыжок. Во время второй скачки нужно выполнить следующий маневр: jump, duck, jump, jump, duck, double jump, duck, duck и double jump (прыжок, нырок, прыжок, прыжок, нырок, двойной прыжок, нырок, нырок, двойной прыжок). Теперь нужно рявкнуть на обезьянку возле третьего пункта отгрузки и запрыгнуть на левого носорога. Когда остановитесь возле очередной розовой обезьянки, рявкните на нее, затем прыгайте по бревнам и запрыгните снова на носорога. Рявкните на пару розовых обезьянок, которые находятся на острове, не забудьте сцапать призового жучка, а затем прыгайте на носорога и покиньте уровень.

— The Elephane Graveyard.

Выждите подходящий момент, расправьтесь сразу с обеими гиенами, а затем просто отправляйтесь по дорожке до самого конца, однако не забудьте отыскать призового жучка, он находится вверх и налево от третьей гиены, но учтите, что слоновья кожа лопнет после трех ваших прыжков. Постарайтесь не касаться зеленой "дряни" после того, как пройдете пункт отгрузки. И, наконец, вам нужно уничтожить трех гиен и таким образом обезопасить себе проход на выход, который перекрыт острыми когтями.

— The Stampede.

На старте старайтесь держаться середины уровня, и после того, как бешеные буйволы промчатся направо, переместитесь на правую сторону экрана и дождитесь, когда буйволы окажутся в центре экрана. Когда они промчатся, сами отправляйтесь туда, перепрыгивайте через камни. Легче всего остаться в живых, держась поближе к центру уровня, перепрыгивая через камни и уворачиваясь буквально от взбесившихся буйволов. В общем, так и действуйте до конца этого уровня, героизма проявлять не следует, вы еще маленький.

— Simba`s Exile.

Про этот уровень сказать практически нечего. Старайтесь уворачиваться от падающих камней и катящихся булыжников, не забирайтесь ни в какие норы, не карабкайтесь ни на какие карнизы, поскольку почти наверняка ничего хорошего не найдете. Правда, на этом уровне придется выполнить несколько трудных прыжков, и возможно даже получите штраф, если приземлитесь прямо на рога. Нужно быть осторожным.

— Hakuna Matata.

Довольно интересный уровень. Спускайтесь вниз по правой стороне от водопада, удерживайте кнопку **RIGHT** на D-pad, чтобы спокойнее чувствовать себя на этом уровне, и после первого пункта отгрузки перепрыгните через водопад и обнаружите еще один. Прыгните и через него, а затем используйте падающие бревна, чтобы по ним запрыгнуть на самый верх водопада. Оттуда сверните налево, хватайте призового жучка, пройдите вправо, затем спуститесь вниз, где встретите босса уровня. Для победы над этой гориллой используйте кувырок, чтобы отправить кокосовые орехи, которы-

ми она будет швыряться в вас, прямо в нее. Она жутко разозлится. Можно также подождать, когда она начнет бить своими могучими кулаками по земле, и самому атаковать. Причем вам придется провести не менее шести успешных атак.

— *Simba`s Destiny.*

Итак, наш малыш Симба стал уже взрослым. Удар лапой с острыми когтями ваша главная атака (slash), и вы теперь уже не боитесь никакого врага, смело атакуете. Между первым и вторым стаями леопардов находится призовой жучок, его плохо видно за лианами возле обезьянки. Кстати, справа от последней стаи леопардов и последнего катящегося булыжника найдете удлинитель для вашего индикатора рева (roar meter extender). Не забудьте взять и его.

— *Be Prepared.*

Чрезвычайно сложный уровень. По сравнению с ним все остальные просто пустяк. На старте пройдите направо, уворачивайтесь от лавы, расправьтесь с леопардами, проведя несколько мощных атак лапами (Slash). Затем перескочите через три небольших вулкана, перебейте летучих мышей, для чего придется попрыгать, а кроме того, нужно справиться еще с гиеной и леопардом. Далее нужно будет сделать несколько точных прыжков, чтобы перескочить еще через три вулкана, на двух из которых встретите летучих мышей, а с гиеной сразитесь между вторым и третьим вулканом. Далее отправляйть чуть вправо, увернитесь от лавы, победите гиену, перескочите еще через два вулкана, расправьтесь с леопардом, а после того, как перескочите через второй вулкан, пройдите налево, подойдите к стене, где найдете найдете жучка (удлинитель вашего индикатора рева), а также еще одного жучка, восстанавливающего жизнь (Life restoring beetle). После этого продвигайтесь направо, уворачивайтесь от лавы, разделайтесь с летучими мышами, гиенами и леопардами.

Наконец, вы оказываетесь в тупике с тремя вуканами. Врежьте как следует по камню (Slash) в верхней правой части среднего вулкана. Он в, конце концов, свалится вниз, и образуется проод, через который сможете попасть на вторую половину этого уровня. Далее прокатитесь на бревне по огнедышашей лаве, запрыгните на платформу, когда будете "проплывать" под ней. Надо сказать, что лучше все-таки уничтожить гиену, а леопарда не трогать, иначе вы можете пропустить очень важное бревно и не справитесь с этим уровнем. А дальше вам предстоиит обогнать катящийся булыжник и тут же сразиться с леопардом, а затем прыгать вверх и вниз по карнизам, чтобы добраться до следующего бревна, и когда оно остановится, вы можете выполнить прыжок и разорвать в клочья пару леопардов. Далее предстоит очень сложный участок. Вам нужно пройти финальную часть уровня, где находятся четыре вулкана. Эти вулканы пронумеруем следующим образом: первый самый дальний слева, второй находится справа от него, третий справа от второго, а четвертый самый дальний справа. Вулкан №1 начинает извержение первым. Так что надо встать слева от него. Затем нужно встать на первый вулкан в тот момент, когда произойдет извержение второго. А затем нужно выполнить прыжки до вупкана в следующем порядке: вто-

рой, первый, второй, третий, первый, второй, третий, четвертый, третий, второй, первый, второй, третий, четвертый, третий, второй, третий, четвертый и тогда, если, конечно, не собьетесь, то разберетесь с вулканами. Конечно, это не единственная возможность. Можно и самому выработать альтернативные варианты, и они вполне могут оказаться совершенно другими. Самое главное, это уворачиваться от лавы и камней, которые вылетают из жерла вулкана, и успешно делать это до тех пор, пока четвертый вулкан не прекратит извергаться.

— *Simba`s Return.*

Первым делом пройдите в среднюю пещеру (всего их три), затем расправьтесь с тремя гиенами, пройдите в пещеру справа от той, в которую вы вошли. Здесь найдете жука (удлинитель индикатора жизни), затем вожвращайтесь в стартовую зону, пройдите в самую дальнюю правую пещеру и следуйте по дорожке.

После того, как пройдете через несколько пещер, вам предоставится еще один выбор. На этот раз пройдите в первую пещеру, которая перед вами, она будет слева от той, в которую вы вошли ранее. Далее снова предстоит сделать довольно сложный выбор. В этом случае подсказка, по-видимому, обязательна. Так что отправляйтесь в дальнюю левую пещеру, расправьтесь с гиенами и завершите уровень.

— *Pride Rock.*

Ваш самый главный противник – собственный дядя Scar. Он очень могучий лев. С ним придется сразиться два раза. Проведите пару мощных Slashes, а затем начинайте буквально терзать его, когда он высунет от усталости язык, для чего нужно будет одновременно нажать кнопки B + C или любую из кнопок X, Y или Z на шестикнопочном контроллере.

Выполните подобный маневр 2 или 3 раза, и он покинет поле боя, а когда вы начнете взбираться на скалу, чтобы занять свое законнное королевское место на скале львиного стада (оно называется Pride, а скала называется pride rock), постарайтесь не запрыгнуть на средний из девяти камней, иначе можете оказаться окруженным пламенем. А когда наступит момент финальной схватки, действуйте точно так же, и, в конце концов, сбросьте своего дядюшку Scara с утеса. Чтобы выполнить этот довольно сложный маневр, проведите несколько бросков, пока он не прекратит сопротивление, а затем бросайте его все дальше и дальше, выполняя броски, как обычно, пока наконец он не окажется на самом краю утеса. Выполните последний бросок и услышите торжествующий рев Simba.

Секреты.

❖ На кладбище слонов elephant grave можно отыскать еще одного жука, который был не упомянут в прохождении. Чтобы добраться до него, необходимо выполнить серию прыжков с камня на камень, и когда окажетесь на вершине скалы, убейте птицу, но ни в коем случае не свалитесь вниз. Затем выполните прыжок с разбега с вершины утеса прямо на карниз правой части экрана, кувырком прокатитесь через, казалось бы, сплошную и непроницаемую скальную стенку. Тем не менее, сможете добраться до карниза, на котором увидите маленького синего жучка. К сожалению, здесь будет еще и очень опасная птица. Когда спрыгните обратно вниз, старайтесь держать-

ся левой части экрана, иначе неизбежно свалитесь в отверстие и погибнете, на что еще можно рассчитывать маленькому львенку?

Кроме того, когда увидите продолжение, обязательно возьмите его. Не обращайте внимания, что при этом можете погибнуть. На самом деле, продолжение (Continue) значительно лучше чем жизнь. И, кроме того, не забывайте, что преграды из острых когтей можно преодолеть, используя кувырок или прыжок.

❖ Когда возникнут серьезные трудности в конце уровня Stampede level, можете перебежать в левую часть экрана. Два здоровенных выскочивших камня не нанесут львенку никаких повреждений, поскольку он может пробежать прямо через них, а на уровне Hakuna Matata, как только сумеете забраться на вершину водопада (откуда вам предстоит спрыгнуть на бревна), пройдите вправо, не прыгайте в маленький водопад, а перескочите через него и приземлитесь на карнизе, где увидите лягушку. Убейте ее, запрыгните на верхний карниз, убейте еще одну лягушку, а затем кувырком проскочите сквозь стену и найдете там жучка здоровья. Ну а затем спускайтесь вниз и разберитесь с гориллой. Как это сделать, вы уже знаете.

MICKEY MANIA



Игра очень добрая и веселая, а самое главное, вы можете проследить все приключения знаменитого мышонка, которые с ним происходили в шести основных фильмах Диснея, посвященных этому очаровательному герою. Естественно, что в игре нет никакой жестокости, и в основном это веселые шутки, а если Микки и погибает, то при этом издает такой комический вопль, что сразу становится ясно: все это не на самом деле, а в шутку. Но при этом игра довольно сложная. Во всяком случае, увлекательная и, подчас, требующая не только быстрой реакции, но и кое-какой сообразительности. Поэтому для детей просто самый подходящий вариант. Итак, Микки предстоит совершить увлекательное путешествие по шести самым знаменитым мульпликационным фильмам с его участием и победить отвратительного босса по имени Пит (вы, конечно, догадываетесь, кто это такой).

Управлять Микки чрезвычайно легко. Кнопки на D-pad контролируют движения мышонка, кнопка **DOWN** как бы нырок вниз, кнопка **C** – прыжок, а нажимая кнопку **B**, вы атакуете врагов каменной галькой. Это очень мощное оружие. Итак, можно приступать к игре.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Cartoon 1: Steamboat Willie.*

Вы находитесь на пароходике Вилли, пройдите направо и увидите осла, распевающего дурным голосом свои песни. Причем этот дикий рев не только неприятный, но он в некотором смысле наносит вам повреждения. В верхнем левом углу вы заметите перчатку, хотя как только пропустите вражескую атаку, один из пальчиков на этой перчатке опустится вниз. Когда Микки пропустит пять подобных атак, на этом жизнь его и заканчивается. Чтобы миновать этого осла, запрыгните на бутылку, пробка вылетит прямо в рот этому ревущему балбесу, и тот прекратит свои песни. Пробегите мимо него и поднимайтесь к паровым тоннелям. Учтите, что пар очень горячий и наносит повреждения, так что дождитесь, когда пар прекратит поступать в трубы и мчитесь со всего духа.

Если же получите повреждения, то прыгните на кота справа, и в полу появится отверстие. Спрыгните вниз, сверните налево и обнаружите парочку звездочек. Затем сдвиньте ящики, чтобы выбраться обратно, и учтите, что каждая звездочка, которую вы находите, возвращает вам один “пальчик” вышеупомянутой перчатки. Так что, найдя две звезды, вы как бы один пальчик имеете в запасе. После этих паровых тоннелей продите направо к ящикам, из которых торчат птичьи головы. Уничтожить их вы не можете, так что лучше и не связывайтесь, избегайте, и когда подойдете к штабелю с ящиками, увидите, что кран переправляет их на другую сторону один за другим. Познакомьтесь с этим процессом, выберите подходящий момент, запрыгните на ящик, но учтите, что если свалитесь в воду, то рыба вышвырнет вас обратно. Когда сумеете перебраться на другую сторону, сверните направо и пройдите к концу этой стадии.

Первая часть довольно простая, но вот дальше уже заметно сложнее. Первым делом обратите внимание, что на второй стадии можно увидеть маленькие желтые шарики, и когда вы прикасаетесь к ним, в правом верхнем углу экрана появляется мешочек, и вы узнаете сколько же у вас каменных шариков. Этой галькой вы швыряетесь во врагов, и в зависимости от того, с кем сражаетесь, можно расправиться с ним одним камнем, а иногда понадобится и значительно больше. Обратите внимание на раскачивающиеся железные ядра. Будьте внимательны, увернитесь от них и за вторым железным шаром найдете звездочку. Затем перебегите через мост, который обрушится, и Микки безусловно погибнет, если вывалится за пределы экрана, так что будьте очень внимательны. Затем вам нужно будет пробираться по веревке. Первым делом запрыгните на платформу, а затем цепляйтесь за веревку и бегите по ней. Все, казалось бы, просто, если бы не пара попугаев, летающих назад и вперед. Чтобы расправиться с ними, нужно или запрыгнуть на этих мерзких птиц, или швырнуть в них галькой. Прыжок значительно эффективнее, поскольку попасть в них камнем (ведь это же летающая птица) довольно сложно. А кроме того, старайтесь экономить камушки, они вам понадобятся для победы над боссом, а это большой и очень опасный кот. Для того, чтобы сбить попугая, может быть достаточно и одного камня, но иногда потребуются два или три точных попадания. Это уже зависит от попугая. Кстати, вверху слева от веревки также можно найти звездочки, но вряд ли стоит за ними туда карабкаться. Это лишено смысла. Лучше пройдите направо, подойдите к ракете и атакуйте ее. Это своеобразный пункт отгрузки, так что если чуть позже погибнете, то продолжите игру именно с этого места.

Пока что с котом вам не справиться, так что запрыгните на подкидную доску, прыгайте дальше с платформы на платформу, продвигаясь налево, остерегайтесь попугая, а когда снова заберетесь на веревку, прыгните на свисающий предмет, а с него на верхний ряд платформ. Остерегайтесь попугая и обязательно прикоснитесь к четырем колоколам. Как только все они зазвонят, прыгайте вниз и приготовьтесь к схватке с боссом. Кот тут же начнет плеваться в

вас, и надо быть очень внимательным. Дождитесь когда он отбежит вправо, а затем прыгните на него четыре раза или швырните четыре камня, чтобы оглушить его. После этого прыгните на него, воспользовавшись им, как трамплином, и перелетите на карниз спарава.

Спускайтесь обратно вниз и вам предстоит прыгать по платформам, уворачиваясь от падающих ящиков. Кстати, здесь есть и небольшие платформочки между обваливающимися платформами. На них вы будете в безопасности, но ни в коем случае нельзя свалиться вниз. Это, пожалуй, самый сложный участок этого уровня. После того, как переберетесь по платформам, запрыгните на блок, на котором увидите стрелочку. Он движется направо и перенесет вас через яму. Дальше нужно будет прыгать по ящикам, связанных веревками. Прыгать нужно будет с ящика на ящик, потому что иначе они рухнут вниз. Если сумеете добраться до верхней платформы, сверните направо и приготовьтесь к сражению с боссом.

Если чувствуете себя достаточно опытным игроком, то можете добыть здесь дополнительную жизнь (1-up). Всего их в игре пять. Для этого перед тем, как спрыгнуть вниз со штабеля ящиков, дождитесь попугая, запрыгните и оттолкнитесь от него. При удаче сможете добраться до верхних платформ. Торопитесь, иначе они обрушатся, и когда окажетесь на последней платформе, выполните большущий прыжок вправо, чтобы сцапать плавающую в воздухе шляпу Микки Мауса. Таким образом и получите дополнительную жизнь.

В качестве босса выступают подъемные краны, которые сбрасывают на вас бомбы. Эти краны летают наверху, добраться до них невозможно, а бомбы сбрасывают непрерывно. При этом, когда взрываются определенные бомбы, появляются камушки. Внимательно следите за бомбами. Чтобы разделаться с кранами, необходимо уничтожить все четыре "шестерни". Первым делом уничтожьте нижние шестерни с каждой стороны, для чего нужно запрыгнуть на них пять раз. Затем дождитесь, когда появится нажимная доска у трамплина, запрыгните на нее и подлетите вверх. В самой верхней точке своего прыжка швырните камень, чтобы уничтожить одну из верхних шестеренок. К сожалению, понадобятся три точных броска камнями, чтобы разделаться с ними. Как только все шестеренки уничтожены, вы освободите мышонка-девочку, которая была захвачена в заложники, и закончите стадию. Отлично сработано, Микки!

— Cartoon 2: The Mad Doctor.

Довольно сложная ситуация у Микки и, судя по всему, практически в самом начале игры такое сложное испытание предстоит вам только потому, что этот фильм следует за предыдущим как бы в хронологическом порядке. На первой стадии нужно перебраться через мост, над которым носятся летучие мыши. Если вы отличный стрелок, то можете избавиться от них, сразив их камушками. В противном случае, просто бегите через мост как можно быстрее, поскольку он вот-вот исчезнет. Запустите ракету и отправляйтесь направо. Далее вам предстоит увернуться от нескольких скелетов, которые будут спрыгивать с потол-

ка, и когда они упадут, отбегите в сторону, швырните в них камушек, и кости их разлетятся в разные стороны. Внимательно следите за этими костями, поскольку можете получить повреждения, и старайтесь разделаться со скелетами поодиночке. Прыгать на них очень опасно, поскольку в этом случае они метнут в вас свои черепа, и мышонок наверняка получит повреждения. Остерегайтесь ножей, которые также могут нанести повреждения. Кроме того, есть еще парочка разгуливающих скелетов. Они черепами не швыряются. Бросьте в них по три камешка и наверняка одержите победу. Выход находится в дальнем правом углу.

На второй стадии этого уровня запустите очередную ракету, швырните камушек в паука на веревке, и как только прикончите его, сами запрыгните на веревку и переберитесь через огонь. Будьте осторожны, могут атаковать летучие мыши. Справа увидите камин, из которого вылетают языки пламени. Уничтожьте паука, воспользуйтесь веревкой, спрыгните влево и по пути сцапайте парочку звездочек, висящих в воздухе. Вам обязательно придется использовать веревку, чтобы перебраться через камин. Швырните камушек в паука, переберитесь через еще одну огненную ловушку, затем поверните направо. Не обращайте внимания на летучих мышей и отправляйтесь в трубу к выходу.

На третьей стадии вам предстоит покататься на тележке. Приключение это довольно опасное. Подробного прохождения сделать нельзя, но можно дать несколько советов. В частности, когда тележка заедет в яму с кислотой, тут же спрыгните с нее и перескочите на тележку с другой стороны. Остерегайтесь острых пил и шипастых шаров. Иногда под ними можно проскочить, а иногда перепрыгнуть. В дальнем правом конце находится выход. Кстати, здесь же есть еще одна дополнительная жизнь, чуть выше первого ряда пил. С первого раза может быть и не сумеете ее сцапать, но запомните это место, возможно вам удастся сделать это при второй попытке. И не бойтесь, если получите повреждения от пил, подпрыгните вверх, схватите шляпу и постарайтесь приземлиться обратно на тележку. Дело это рискованое, но вы можете еще раз попытаться сцапать эту шляпу, если чуть позже погибнете и заново пройдете этот участок от пункта отгрузки.

На четвертой стадии вам предстоит опасный спуск с башни. Некоторые карнизы видимо обветшали и обрушатся, так что если грохнетесь вниз, то погибнете. Старайтесь быть внимательным, своевремнно уничтожайте летучих мышей своими камушками, прыгайте через бочки, они небольшие. По пути найдете парочку звезд, они вам совсем не повредят, а внизу обнаружите дверь, ведущую на следуюущую стадию, пожалуй, самую трудную в этом фильме, так что желаем удачи.

В известном смысле, пятая стадия напоминает вторую. Вначале пройдите направо и прежде, чем перемахнуть на веревку (кстати, на них не будет пауков, это очень удачно), швырните три камушка вправо, чтобы прикончить скелета; уничтожьте летучую мышь и, перебравшись на другую сторону, не забудьте схватить звездочку. Вам предстоит перебраться через несколько опасных участ-

ков, по пути уничтожая летучих мышей и швыряя по три камушка в каждого встреченного скелета. Когда опасные участки окажутся позади, запустите очередную ракету, расправьтесь с целой стаей летучих мышей и скелетов, действуйте осмотрительно и по возможности быстро. Выход находится в дальнем правом углу.

Шестая стадия чрезвычайно интересная. Войдите в лифт, поднимитесь наверх, швырните камушек в скелета и внимательно следите куда разлетаются его кости. Каждый раз, когда вы уничтожаете скелета, лифт поднимается все выше и выше. Когда вы уничтожаете очередную пару скелетов, еще один спрыгивает на лифт, швыряет в вас свой череп и кости. Этого скелета победить вы не можете. просто дождитесь, когда он сам разлетится на части. Как только прикончите последнего скелета, двери откроются, и вы сможете пройти направо к выходу.

Седьмая стадия последняя в этом сложном приключении. Первым делом подвиньте лабораторный сосуд прямо под один из оранжевых кранов с ядовитой жидкостью. Затем взберитесь наверх. Остерегайтесь летучих мышей, запрыгните на этот кран, и ядовитая жидкость попадет в установленную вами пробирку. Если убьете летучих мышей, они снова появятся, и как только в пробирке окажется соответствующее количество яда из каждого из трех кранов, он будет заполнен какой-то серой неприятной жидкостью. Подвиньте пробирку к горелке справа, а затем используйте эту пробирку, чтобы взлететь на верхний карниз и активировать выключатель. Экран потемнеет, и из пробирки начнут вылетать искры. Стойте на выключателе, пока пробирка не взорвется. В результате стена будете уничтожена, пройдите в коридор, собирая по пути как можно больше камешков; поверните направо, а когда дверь закроется с вами, продолжайте идти направо, приготовившись к бою с боссом.

Босс, конечно, сумасшедший доктор. Он тут же начнет швырять в вас своими пробирками, что очень опасно. Здесь, кстати, есть 5 звездочек и ракета, так что если получите повреждения, сможете своеременно восстановить здоровье, а чтобы победить сумасшедшего доктора, атакуйте его безжалостно. Нужно провести восемь точных атак, чтобы одержать победу. Можете прыгать на него, можете швыряться камешками, хотя это значительно лучше, эффективнее и безопаснее. После каждой удачной атаки, он будет швыряться в вас факелами, которые взрываются, а потому необходимо соблюдать осторожность и атаковать его с дальней дистанции. Собсвтенно поэтому камешки и лучше всего. Как только победите доктора, пройдите чуть дальше и встретите своего верного друга, пса Плуто (Pluto)!

— Cartoon 3: Moose Hunters.

Этот уровень очень короткий, но симпатичный. Тем не менее, осторожность совершенно необходима. Здесь всего одна единственная стадия. Вам нужно пробраться до конца направо, чтобы попасть к выходу. Внимательно следите за падающими камнями, нужно пробежать точно между ними, а кроме того, вас могут прихлопнуть ветки падающих деревьев. Посреди уровня увидите ракету, и как только услышите, что Микки скажет Ух-Ох,

это значит, что лось может попытаться атаковать справа. Перескочите через него и мчитесь дальше. Подобный маневр придется делать время от времени.

Босс этого уровня здоровенный лось, который почему-то преследует мышонка. После того, как завершите стадию, вы обнаружите, что лось чем-то ужасно разгневан и преследует вас неотступно. Придется маневрировать влево, вправо, перепрыгивать или обегать вокруг здоровенных камней. При этом, естественно, скорость ваша будет снижаться. Старайтесь перепрыгивать через водные преграды, чтобы не потерять скорости, и самое главное, обязательно соберите на земле маленькие зеленые яблочки. Они прибавят вам сил и помогут успешно удрать от лося. А если не будете кушать яблочки, то скоро устанете, и лось начнет к вам приближаться. В конце концов, догонит, а дальше все и так ясно. Атаковать лося бессмысленно, поэтому постарайтесь как можно быстрее добежать до розовой полоски на земле. Это финиш. Значит вам удалось ускользнуть от разъяренного зверя.

— Cartoon 4: The Lonesime Ghosts.

Отличный уровень, слегка напоминающий ужастик. Первая часть довольно простая, надо зайти в покинутый всеми дом, перескочить через первый провал, затем спрыгнуть во вторую расселину. Там найдете камушки и звезду, а после этого запрыгнуть на плот и катиться на нем к выходу. Появится призрак, начнет размахивать какой-то палкой, а затем исчезнет. Будьте осторожны, прыгайте вверх по ступенькам и где-то на полпути окажетесь на склоне. Поднимайтесь по нему вверх, остерегайтесь привидения, которое поджидает вас наверху. При этом все эти унылые призраки могут наносить вам повреждения. Большая часть их появляется на краткое время, а затем исчезает, при этом не двигаются, так что есть возможность увернуться от их атак. Запрыгните на платформу, которая раскачивается вверх и вниз; используйте ее, как катапульту, прыгните к лестнице в верхней левой части этой платформы. Это довольно сложно, а когда ступеньки превратятся в скользкий склон, не удивляйтесь, если привидение наверху проведет успешную атаку. Взбирайтесь вверх по склону, прыгните на балансирующую платформу справа, оттуда на карниз справа, поднимитесь вверх по лестнице-склону, остерегайтесь очередного призрака наверху, запрыгните на балансирующую платформу слева, оттуда перескочите на следующую и остерегайтесь привидения, размахивающего какой-то палкой. Быстро перескочите к лестнице. На ней, кстати, нормальные ступеньки. Поднимайтесь наверх и остерегайтесь очередного призрака.

Перепрыгните на балансирующую платформу с левой стороны так, чтобы правая часть ее поднялась вверх, перепрыгните на приподнятую правую часть платформы, а с нее на верхнюю платформу, над ней обнаружите (чуть выше и левее нее) на заднем плане, дополнительную жизнь. Чтобы добыть ее, придется выполнить громадный прыжок, а помимо всего прочего, и очередной призрак мешаться будет. Добыв дополнительную жизнь, прыгайте со второй платформы прямо на склон, взберитесь по еще одной лестнице-склону, не за-

будьте про призрака, пройдите направо к ракете и увидите четыре диска, которые подпрыгивают вверх и вниз. Эти диски довольно опасны. Они могут нанести серьезные повреждения, но при этом на них можно запрыгнуть, удерживая прыжковую кнопку. Над каждым из этих дисков находится звездочка. После того, как диски переместятся вправо, обратите внимание на летучих мышей, поскольку вам теперь предстоит вскарабкаться по длинной шахте, для чего нужно будет прыгать по платформам, которые выползают из стен и задвигаются в них. Присмотритесь к их поведению, чтобы не совершить ошибки. Необходимо очень точно рассчитывать время. Поднявшись наверх, пройдите налево к мосту, который через несколько секунд исчезнет, так что перебежать через него нужно очень быстро. Как только появится первый призрак, пройдите сквозь него, не обращайте внимания на его атаки, и тут же два других призрака исчезнут, как только подойдете к ним, а рядом дверь на выход.

Третья и последняя стадия этого уровня очень сложная. Первым делом вам нужно запрыгнуть на бочку. Вода непрерывно прибывает, причем она токсичная, а значит очень опасная. Бегите направо по бочкам, пока не увидите призрака, сидящего в лодке. Дождитесь когда он уберется, а затем быстренько перескочите на бочку, которая находится как раз позади того места, где был призрак. Сделать это надо очень быстро, поскольку бочка, на которой вы находитесь, начнет погружаться под воду. Подобный маневр придется выполнить несколько раз. Возможно при этом потеряете несколько жизней, пока не встретите привидение, позади которого нет бочки. Как только этот призрак уберется восвояси, выполните большущий прыжок направо, и если вам повезет, то вода схлынет, и вы можете запустить ракету. Прыгайте вверх по ступнькам, остерегайтесь парочки привидений, хватайте наверху звездочку, уцепитесь за веревку и перемахните направо. Теперь наступает самый трудный участок. Привидения здесь разгуливают, как живые. Они не только разгуливают, но еще и швыряются различными предметами, а только после этого исчезают. А дальше вам предстоит добраться до небольшого столика, сдвинуть его вправо к плавающей лестнице. При этом привидения будут атаковать все время, не давая покоя, и вам не остается ничего кроме, как спокойно пропускать их атаки и, наверное, потерять жизнь, а то и две. Но как только сумеете придвинуть столик к плавающей лестнице, оттолкнитесь от него, хватайте звездочку, уцепитесь за веревку и перемахните налево. На остальной части стадии придется перемещаться по полу, который поднимается то вверх, то вниз. Поскольку пол ведет себя так странно, жизнь не становится легче. Старайтесь разбираться с привидениями поодиночке, а когда доберетесь влево до конца, увидите дверь, ведущую на выход. Чтобы добыть очередную звездочкку, используйте очередной подъем пола и схватите ее, она находится над дверью. Когда завершите этот уровень, то освободите еще одного Микки, который был захвачен призраками.

— *Cartoon 5: Mickey and the Beanstalk.*

Ну, просто очаровательный уровень,

во всяком случае, на первый взгляд. Вы стартуете на платформах и как будто находитесь где-то высоко в небе, кругом замечательный пейзаж: солнце сверкает, бабочки летают, в общем, красота. Однако, нужно быть осторожным и не свалиться вниз, а при этом еще и бабочек сбивать камешками. После того, как пройдете направо и окажетесь на твердой земле, встретите целую кучу жуков, которые непобедимы, но зато двигаются очень медленно. От них, словно от трамплинов, можно оттолкнуться, а кроме того, здесь есть растения, которые атакуют буквально струями каких-то опасных семян. Когда увидите красное яблоко, сдвиньте его вправо, а затем используйте в качестве "ускорителя", чтобы достать звездочки наверху и на карнизе, если сумеете забраться на него. Пройдите направо, сбивая всех бабочек, которых встретите, и, в конце концов, найдете кувшин. Толкайте его направо, пока он не окажется под струйкой воды. Цветок начнет быстро расти. Передвиньте кувшинчик обратно налево и взберитесь по этому цветку на гриб. Запрыгните на лист справа, а потом взбирайтесь дальше по многочисленным листьям, запустите ракету и приготовьтесь к самому сложному участку этого уровня. Здесь очень опасные стрекозы, тем более, что они непобедимы. Запрыгните на "стручок", уворачивайтесь от стрекоз и плывите вправо по небольшому прудику. Если свалитесь в воду, то конец. Вскоре увидите еще один стручок впереди, перепрыгните на него, поскольку тот, на котором вы плыли, начнет тонуть. По пути почти наверняка наткнетесь на стрекозу и получите повреждения. Когда окажетесь на последнем неподвижном стручке, выполните отчаянный прыжок вправо и, если все сложится удачно, спрыгните вниз, пройдите направо к выходу, остерегаясь, правда, довольно омерзительных жучков.

Вторая стадия состоит из подземных тоннелей. Жуки будут доставать по-прежнему, а кроме того, сверху будут падать очень опасные камни, и когда они ударяются о пол, из них выскакивают какие-то личинки, а они, пожалуй, поопаснее жуков. Попробуйте выполнить отчаянный прыжок, попытайтесь достать звездочку. Вместо того, чтобы пройти к выходу, сверните направо, пройдите до конца и обнаружите красную кнопку. Активируйте ее, пройдите назад к мосту, который вы пересекли чуть ранее, спрыгните вниз в темную зону и слева увидите звездочку. Хватайте ее, активируйте выключатель чуть ниже, экран засветится и заиграет бравурная музыка. Настало время схватки с боссом. Это гигнтский паук. Не пытайтесь его атаковать, он может убить вас буквально в одно мгновение. Мчитесь, как сумасшедший, пока не увидите божью коровку. Паук не отстанет от вас. Запрыгните на спину божьей коровке и в результате каким-то чудом сумеете добраться до конца стадии. Не обращайте внимания на различные, казалось бы, полезные предметы, валяющиеся на полу. Божья коровка – ваш единственный шанс на спасение.

В начале третьей стадии пройдите направо, запрыгните на бобовые зерна. В результате из них вырастут большие растения, по листьям которых сможете забраться наверх, а когда окажетесь на втором карнизе, прыгните влево, при-

землитесь на бабочку, взлетите с нее, как с трамплина, приземлитесь на следующую, которая чуть выше. Этот маневр довольно рискованный и требует изрядного мастерства. Если не чувствуете себя достаточно уверенно, лучше и не пытаться. Если же рискнете, и вам повезет, то сможете оттолкнуться от верхней бабочки и оказаться на самом верхнем карнизе, значительно выше того места, с которого стартовали. К счастью, бабочки погибают только после двух ваших прыжков, так что в случае промаха сможете повторить попытку. Оказавшись на карнизе, хватайте четыре звездочки и дополнительную жизнь. Когда опустошите тайник, сможете запустить ракету. Некоторые жуки теперь могут взлетать вверх на несколько секунд, и в этот момент их можно сбить камнем. Прикончите жуков, взберитесь вверх по извилистому коричневому стеблю растения, что довольно сложно. Прыгайте по карнизам, они, к сожалению, наклонные, так что удержаться на них очень трудно. Кстати, здесь же увидите бабочек, которых нужно уничтожить камушками или, если сумеете подняться выше них, то спрыгните сверху, тут им и конец. Когда взберетесь на самый верх стебля, обнаружите выход, камушки здесь собирать не стоит.

Четвертая стадия простая. Вы оказываетесь на столе и нужно разобраться с целой кучей жуков. Камушки, конечно, помогут. К сожалению, вы не можете убить стрекоз и жуков, которые не летают. Отыщите секретный проход под первыми двумя кувшинчиками. Кстати, в каждом из них по звездочке, а когда обнаружите объект, который словно трамплин сможет подкинуть их, подвиньте его вправо и с помощью этого объекта доберетесь до кувшина. На третьем кувшинчике увидите ракету. Сразу же после этого обнаружите пару жуков, которые катают и толкают апельсины назад и вперед. К счастью, эти замечательные фрукты не принесут вам вреда, а в конце встретите еще одного Микки, который вылетит из бутылки. Как только это случится, можете покинуть уровень. Босса здесь нет.

— *Cartoon 6: The Prince and the Pauper.*

Последний и самый трудный уровень. На первой стадии пройдите направо к ящику, перескочите через него и толкайте ящик влево. Затем используйте его, чтобы перескочить на карниз, а оттуда прыжком на платформу со свечами. Чтобы эта платформа начала двигаться, нажмите кнопку **RIGHT**, а затем **LEFT**, бегайте назад и сперед как можно быстрее, чтобы раскачать платформу, и когда она раскачается как следует, сможете перескочить на следующую платформу. Это совсем непросто, но зато, если свалитесь, всегда можете повторить попытку. С третьей платформы выполните дальний прыжок направо к красной лестнице, до которой с земли добраться невозможно. Прыгайте вверх по ступенькам, запустите ракету, активируйте выключатель наверху, чтобы включить освещение.

Следующая зона представляет собой большую библиотеку. Ее надо пересечь слева направо. Можно становиться на книги, и некторые из них, словно трамплины, подбросят вас вверх. Где-то на полпути обнаружите две искрящиеся книжки. Запрыгните на левую из них, она опустится вниз, зато другая подни-

мется наверх. Быстренько перескочите на нее, а оттуда на карниз. Остерегайтесь волков, это главная опасность. Одни из них мечут ножи, а другие пускают стрелы. К счастью, с места они не двинутся. Эти ребята главные ваши противники на этом уровне. Значит придется постараться расправиться с ними. Атакуйте камнями, трех точных ударов будет достаточно, чтобы уничтожить их. Прыжки бессмысленны. Правда, если вначале нанесете два удара камнями, то можете в прыжке добить волка. Так что если камешков мало, используйте эту стратегию. В общем, перебейте всех, кого сможете, хватайте звездочку в верхнем левом углу, спуститесь с карниза и удерживайте кнопку **LEFT**. Вы подпрыгнете с книжки-трамплина, и если будете удерживать кнопку **LEFT**, то сумеете сцапать звезду. Пройдя дальше вправо, расправьтесь с волком-стрелком, спрыгните вниз по ступенькам. Звездочку справа доставать не следует, это практически невозможно. Когда окажетесь на полу, пройдите налево, бегите как можно быстрее мимо кувшинов, которые могут свалиться вам на голову. Даже и не пытайтесь убивать врагов, их слишком много; а когда добежите до конца налево, встретите Pauper Mickey. Но самое главное впереди, вам еще надо обнаружить принца.

На второй стадии подвиньте чайник вправо, чтобы забраться на платформу. Сбейте оттуда всех волков, спрыгните вправо и увидите наверху крошечную платформу. Запрыгните на нее и толкайте ее так, чтобы она оказалась между двумя другими платформами. Затем пройдите налево к верхней платформе, активируйте выключатель над ней и используйте платформочку, которую вы только что толкали, чтобы добраться до платформы справа. Сбейте оттуда волка, возьмите звездочку, пройдите на платформу, свисающую с потолка, и прыгните на самую маленькую платформу. Соскочите с нее, хватайте звездочку и приземлитесь рядом с волком. Перескочите через него и попадете прямо в пещеру. Вот теперь станет действительно трудно.

Вы окажетесь в комнате, находящейся в начале третьей стадии. Прыгайте вверх и вниз на кнопки, чтобы накачать утку воздухом. Торопитесь, потому что комната скоро заполнится токсичными водами. И как только утка сможет плавать, запрыгните на нее, а когда утка чуть-чуть поднимется выше, перескочите на карниз в верхнем правом углу. Если не сумеете этого сделать, то безусловно погибнете. Пройдите дальше направо, сбейте волков, если есть лишние камушки; ну а если нет, постарайтесь пробежать мимо и перескочите на платформу по диагонали. Спрыгните с этой платформы, когда она приблизится к шипастому шару, иначе можете получить повреждения. При первой же возможности перескочите к карнизу и отправляйтесь направо. Разделайтесь с тремя волками, а можете и просто увернуться; хватайте звездочку и прокатитесь на очередной платформе. Шипастых шаров можно не опасаться, и когда окажетесь на другой стороне, сбейте волка, запустите ракету, а обстановка становится все хуже и хуже.

Спрыгните вниз несколько раз, чтобы собрать побольше камешков, пройдите налево к огненной яме, прыгайте по блокам, чтобы перебраться на другую сто-

рону, но остерегайтесь огненных шаров и учтите, что блоки начнут рушиться вниз, как только вы прикоснетесь к ним. А вам предстоит пересечь три таких огненных ямы, причем у второй и третьей огненные шару будут лететь по крутой дуге. Почти наверняка потеряете жизнь, но когда окажетесь у последней огненной ямы, то сможете сцепать звездочку. Остерегайтесь волков, которые могут атаковать в промежутках между ямами, а когда минуете все огненные ямы, спуститесь вниз в шахту. К счастью, здесь по обеим сторонам есть несколько карнизов. Прыгайте вниз, соскальзывайте с карниза на карниз, делайте это очень быстро, ни в коем случае не собирайте камешки, поскольку стены начнут сближаться и раздавят вас, если промедлите. Внизу проскользните через небольшое отверстие, пройдите направо, разберитесь с двумя волками и приготовьтесь проскочить через коридор с острыми шипами. Как только они уберутся, мчитесь во весь дух. Ни в коем случае не останавливайтесь, если промедлите, то получите серьезные повреждения. Разделайтесь с последним волком, что совсем непросто, и вбегите в комнату.

Перескочите через камень и толкайте его прямо на кнопку. Когда появится платформа, запрыгните на нее, затем спрыгните с этой платформы, как только минуете острые ножи. Запрыгните на одну из нижних платформ слева, а затем на другую, когда она начнет разламываться. Выждите как можно дольше и, когда останется буквально секунда до окончательного разрушения этой платформы, перескочите на другую движущуюся платформу. Если же свалитесь, можете повторить попытку. В случае успеха перескочите на верхнюю разрушающуюся платформу, а затем в небольшое углубление в стене, где и найдете принца.

Следующая стадия напоминает четвертую стадию уровня The Mad Doctor, только в этом случае нужно пробраться в башню, а она горит. При этом платформы здесь будут раскалываться в два раза быстрее, да и шипастые шары будут атаковать, так что понадобится куча здоровья, и повреждения неизбежны. Но все-таки это лучше, чем сгореть в ярком пламени, которое бушует в нижней части башни. Если сумеете забраться наверх, прыгайте в дверь и попадете в башню. Теперь вам нужно слегка подумать. В шахте внизу настоящий огненный ад, а экран скроллирует наверх. Нужно прыгать с карниза на карниз по обеим сторонам узкой шахты. Стадия это очень длинная, и можно даже сказать, мучительная. Действовать нужно не только быстро, но и осторожно, поскольку любой неточный шаг приведет к немедленной смерти. а кроме того, на большей части карнизов вас поджидают волки. К счастью, достаточно одного удара, чтобы расправиться с ними, и если у вас достаточно камешков, то с этой проблемой справитесь наверняка, тем более, что их можно подбирать по пути наверх. Учтите, что волков нужно уничтожать в воздухе, чтобы они не получили возможности атаковать вас огнем или метнуть нож или стрелу.

Забравшись в верхнюю часть шахты, не успокайвайтесь. Хватайте как можно быстрее три звездочки, не забудьте про ракету. Теперь вам нужно пройти направо сквозь стаю волков, дорожите камеш-

ками и убивайте только тех, которые встанут у вас на пути. Кроме того, придется перебраться через несколько ям. Через одну сумеете перепрыгнуть, а через другие перемахнуть, уцепившись за цепь. В одном месте придется перескакивать с цепи на цепь, и это довольно трудно. В общем, ситуация совсем непростая, и когда почти уже приблизитесь к концу, встретите нескольких волков со стрелами. Увернитесь от их стрел, швырните в них камешек, быстренько увернитесь снова и т.д. В конце этой кошмарной стадии встретите Пита.

Теперь, когда вы преодолели этот кошмарный участок, справиться с этим балбесом будет совсем нетрудно. Отыщите четыре звездочки вокруг поля боя и сможете их использовать в случае, если получите повреждения. Первым делом Пит швырнет в вас свой меч. Нырком увернитесь от него, а затем пробегите под ним, как только он подпрыгнет. Сверху с потолка будут сыпаться снежинки, свалится какая-то тележка с шипами, уворачивайтесь от снежинок и подталкивайте тележку в то место, где должен приземлиться Пит. Если повезет, то он напорется на шипы и получит повреждения. Повторяйте этот маневр несколько раз, желательно пять, и когда ему в задницу воткнется достаточно много шипов, музыка сменится, и появится здоровенный металлический шар на цепи. Теперь, когда Пит прыгает, снежинки будут падать совсем по-другому, количество их резко увеличится. Дождитесь, когда Пит прыгнет на ту сторону экрана, где находится шар; затем он швырнет свой меч, а вам нужно увернуться и запрыгнуть на меч, как только он вонзится в стену. Действовать нужно быстро, иначе меч может исчезнуть. Быстренько прыгните с меча прямо на кнопку наверху, шар на цепи начнет сильно раскачиваться и врежет Питу по голове. После шести таких ударов Пит будет побежден, а вы успешно завершите игру. Примите наши поздравления, а в конце вы увидите всех врагов, которых встречали во время этих замечательных приключений. Просмотрите титры, а затем вам будет задан вопрос: "Сумели ли вы обнаружить Mad Doctor Mickey и Band Concert Mickey?" Конечно же, нет, но мы эти вопросы обсудим в следующих разделах.

— Mad Doctor Mickey.

Обнаружить его довольно трудно и даже не следует пытаться, пока не приобрете достаточный опыт. На шестой стадии уровня The Mad Doctor, как только остановится лифт, и вы сможете выйти, делать этого не следует. Снова войдите в лифт и поднимайтесь наверх, окажетесь в секретной зоне. Вот теперь выйдите из лифта, пройдите направо и спрыгните вниз, где соберете кучу камешков, а в следующей зоне будет практически совершенно темно, и вы сможете разглядеть лишь глаза Микки. Пройдите направо, увидите целую колонну звездочек. Запрыгните на первую звезду, а затем на следующую, собирая их по пути, и если свалитесь вниз, то все равно сможете забраться наверх, но места, где были звездочки, теперь будут невидимыми, а потому взбираться станет труднее. Да и прыжки будут невероятно трудными. Так или иначе, взобравшись наверх, прыгните вправо с последней звездочки и удерживайте кнопку **RIGHT**

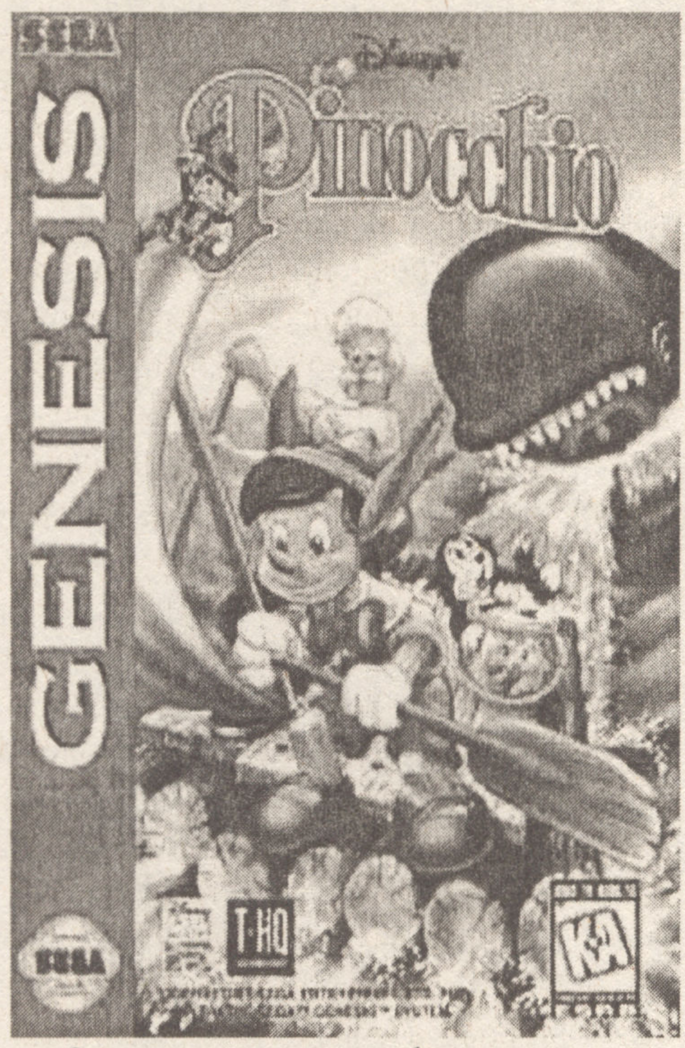
до тех пор, пока автоматически не пойдете направо. Пройдя чуть дальше, обнаружите дополнительную жизнь и увидите полоумного доктора Микки. На этом стадия будет завершена.

— Band Concert Mickey.

На третьей стадии уровня Mickey and the Beanstalk прыгайте вверх по ступенькам, но ни в коем случае не убивайте бабочек и, добравшись до первого жучка, дождитесь, когда он соберется взлетать, и прыгните на него. Таким образом жука не убьете, но сможете активировать выключатель над ним. У вас будет всего одна единственная попытка, так что действовать нужнто точно и расчетливо. Как только активируете выключатель, спускайтесь обратно вниз на второй карниз и уже известным вам способом доберитесь до карниза, прыгая с двух бабочек, которые, к счастью, могут быть убиты только в результате двух прыжков, так что в этом случае у вас будет две попытки. Добраться до карниза, находящегося выше точки старта, чрезвычайно сложно. Если же вам это удастся, соберите четыре звездочки, шляпу (дополнительную жизнь), а затем прикоснитесь к красному вопросительному знаку и перенесетесь к Band Concert.

Теперь, когда вы добрались до места назначения, окажетесь буквально в водовороте. Вы стоите на ящике и, используя свое искусство прыгать, должны перескочить на другой ящик. Причем ящики двигаются назад и вперед по экрану, некоторые быстрее, другие медленнее. Кроме того, они могут двигаться вверх и вниз, и прыгать нужно только тогда, когда ящик находится в подходящей позиции, т.е. не слишком высоко и не слишком далеко. Если свалитесь, то, к сожалению, потеряете возможность встретить Band Concert Mickey. На самом деле, конечно, ничего ужасного, но если сумеете добраться до ящика ниже того, на котором стоит Band Concert Mickey, то увидите, что вас окружает целое кольцо из звездочек и шляп – дополнительных жизней. Взять их, вообще говоря, нельзя, но зато вы отыскали Микки и в награду за это получите дополнительное продолжение, а это эквивалент целых трех жизней. Поздравляем!

PINOCCHIO



Эта игра содержит буквально минимум насилия. Хотя Пиноккио может, конечно, выполнять такие атаки, как удар ногой во вращении (spinning kick), чтобы расправиться со своими врагами; швыряться в них кирпичами, а также другими предметами. Но враги, как правило, не люди, так что никакой кровожадности нет, и родители без опасений могут разрешить играть в нее детям буквально 7-8 лет. Что касается трудности этой игры, то по 10-ти бальной шкале ее можно оценить на четверочку, причем Пиноккио очень вынослив и способен вынести серьезные повреждения и остаться в живых, но, к сожалению, есть кое-какие ситуации, в которых он может погибнуть немедленно, а потому некоторые уровни достаточно сложны, но конечно сообразительные дети справятся без особых проблем, хотя совсем уж простой игрой назвать Пиноккио нельзя.

Пиноккио это деревянная кукла, которую создала голубая фея. Пиноккио мечтает стать настоящим мальчиком, живым и человеческим, но для этого он должен завоевать четыре знака отличия: знак храбрости (corage), знак искренности (truth) и доказать, что не является эгоистом (unselfishness).

Перед началом игры необходимо выбрать уровень трудности. На более легких уровнях вы получаете на старте большее количество жизней, на них легче получить призовые дополнительные жизни и продолжения, да и сами уровни полегче. Не стремитесь начинать со сложных уровней, лучше попробуйте свои силы, а потом уже принимайте решение.

**** Предметы:***

— **Волшебные палочки (magic wands).** Увеличивают уровень вашего здоровья, но при некотором опыте они вам даже и не понадобятся, поскольку вы способны без особого вреда для здоровья выдержать 10-15 вражеских атак и погибаете только после двадцати.

— **Шляпы Пиноккио (Pinocchio hats).** Дают вам призовые жизни, если соберете достаточное количество, а они вам понадобятся, если решите играть на высоком уровне трудности.

— **Красные школьные учебники**

(Red school books). Дают вам продолжение, также если наберете достаочное количество, однако на высоких уровнях трудности обнаружить их довольно сложно. Тем не менее, все эти предметы встречаются на всех уровнях игры, и можно даже устроить соревнование с друзьями, кто больше их соберет.

**** Управление.***

Кнопка **C** – Пиноккио выполняет прыжок.

Кнопка **B** – не используется.

Кнопка **A** – Пиноккио выполняет вращетельную атаку, которая может ликвидировать большую часть врагов.

Однако вы можете изменить назначение кнопок по собственному усмотрению на экране опций (options screen).

ПРОХОЖДЕНИЕ

— Уровень 1. An actor`s life for me.

Уровень очень короткий и на уровне трудности Easy mode необычайно простой, но на уровнях трудности Normal или Hard значительно длинее, и естественно, что посложнее. Старайтесь избегать гусей, безобразных мальчишек, швыряющих в вас различные предметы; честного Джона (Honest John), а также кота, который попытается запрыгнуть на вас; дымящихся труб и чаек. Вращательные атаки вы сможете выполнять, как только найдете красную страницу red page., так что до этого старайтесь уворачиваться от встречи с врагами. Если запрыгнете на ручку водяного насоса, то подлетите в воздух. Кстати, то же самое произойдет, если прикоснетесь к вывеске. При этом начнете очень быстро вращаться. Остается только нажать кнопку соответствующего направления на D-pad, и вы полетите, а когда нажмете кнопку C, то полет прекратится. И учтите, что кое-какие блоки на крышах домов могут обрушиться, и вы рухнете на нижний уровень. То же самое может случиться и с оконными подоконниками. Если промахнетесь мимо карниза, но сумеете ухватиться за него руками, немедленно нажмите кнопку UP и вскарабкаетесь на карниз. Кроме того, обязательно нажимайте кнопку UP, когда проходите в дверной проем, и запомните одну очень важную вещь: необходимо собирать все летающие в воздухе разноцветные страницы. Каждая из этих страниц дает вам определенное преимущество и способность. В частности, можете выполнять вращательные атаки, выше прыгать, держаться в воздухе дольше на надувных шарах (на уровне 4), дольше задержаться на полу на шестом уровне. Собирать страницы нужно в следующем порядке: белая, желтая, синяя и красная. Если вы заполучили белую страницу, а затем нашли синюю, то лучше вернуться обратно и постараться отыскать желтую, а потом уже возвращаться за синей. Эти страницы играют, как вы уже понимаете, важную роль, и кроме того, в конце вам предстоит сделать выбор: пройти через дверь с надписью "Школа" (School), а другая дверь ведет на улицу. Если вы решите выбрать себе легкую жизнь и отправиться на улицу, то в результате придется начать уровень заново, так что лучше отправляйтесь в школу и получите знак искренности: бляху badge of truth. В результате, на этом уровень закончится, но появится честный Джонни (Honest John) и попытается втянуть вас в кое-какие делишки, так что старайтесь не поддаваться.

— Уровень 2. Lampside Setting.

Очень веселый уровень и немножко странный. Это единственный уровень, в котором вы играете за Jiminy Cricket. Чтобы управлять им, нажмите кнопку С, когда хотите выполнить прыжок; кнопку А, когда хотите взмахнуть его зонтиком; и кнопку В, чтобы раскрыть зонтик и защитить себя. Если нажмете кнопку В во время прыжка, то зонтик раскроется, и вы начнете спускаться, как на парашюте, т.е. намного медленнее. Мачта уличного освещения, на которой, собственно, и происходит действие, имеет три уровня. На верхнем, если сумеете на него запрыгнуть, найдете две волшебных палочки, но, к сожалению, больше ничего. На среднем уровне, на котором вы и стартуете, значительно интереснее. Вы можете спуститься вниз (правда, пространство там достаточно ограничено), можете свалиться с края этого уровня и в результате погибнете, а если увидите летящего жука, не атакуйте его своим зонтиком до тех пор, пока он не приблизится. В противном случае вы можете свалиться вниз и, конечно же, разбиться. Для того, чтобы завершить уровень, вам предстоит уничтожить всех желтых мотыльков. В зависимости от выбраненого уровня трудности, убить их становится все труднее и труднее, да и самих мотыльков становится больше. При этом вы можете прикончить их только тогда, когда они оказываются поблизости и вылетают из-за лампы. Иногда появляются сразу по нескольку штук, так что медлить нельзя. Охота эта довольно безопасная, причинить вреда они вам не могут, однако нужно быть осторожным, поскольку они могут неожиданно превратится в большое насекомое, напоминающее здоровенную стрекозу, и тут же атаковать. Защищайтесь зонтиком. Кроме того, здесь могут появиться и другие насекомые. Одни из них, словно бомбардировщики, будут пикировать на вас, а кроме того, есть жуки, которые приземлятся и попыаются атаковать вас. Используйте удар зонтиком, чтобы уничтожить их, и когда перебьете всех мотыльков и насекомых, на этом уровень и закончится.

— Уровень 3. Puppet Show.

Многим этот уровень может не понравится. Пиноккио должен повторять движения других кукол. Если же сделаете ошибку, то вас забросают гнилыми помидорами, и, конечно же, получите повреждения. Чтобы выполнить соответствующие движения, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы двинуть левой рукой; кнопку **RIGHT**, чтобы двинуть правой рукой; кнопку **С**, чтобы сделать движение ногой вправо; кнопку **А**, чтобы сделать движение ногой влево; и кнопку **В**, чтобы выполнить вращение. Есть еще более сложные упражнения. В частности, удар ногой, сидя на корточках. Он называется crouch kick. В режиме Easy mode такого выполнять не приходится, в других же режимах это обычное дело, и чтобы выполнить его, нажмите кнопки **DOWN + А**, чтобы выполнить удар ногой влево на корточках; и кнопки **DOWN + С**; чтобы выполнить это же движение правой ногой.

Первая кукла слева выполнит определенное движение, повторите его, она тут же повторит это движение и добавит еще одно. Вам нужно повторить оба, она снова повторит эти движения, добавит еще одно и т.д. Затем после того, как вы вы-

полните последовательно от четырех до шести движений, упражнение будет закончено, вы получите кое-какие награды и перейдете к следующей аналогичной процедуре.

Предметы, которые получаете в награду, а также продолжительность комбинаций зависит от изранного вами уровня трудности. В частности, на уровне Normal вам предстоит повторять движения двух кукол. Правда, они выполняют одно и то же упражнение, и после того, как вы его закончите с одной куклой, повторите его и с другой. При этом вам нужно будет в точности скопировать четыре комбинации, и когда будете выполнять последнюю, то практически наверняка придется выполнить удар ногой из положения на корточках. Если сумеете повторить это четвертое упражнение, то успешно завершите уровень.

— Уровень 4. Pleasure Island.

Довольно простой уровень в режиме Easy mode. Используйте вращательную атаку Spin attack, чтобы расправиться с различными ребятами, кроме Lampwick. Когда он начнет бросать в вас различные петарды и фейерверки, уворачивайтесь от них, старайтесь удрать от него подальше и не забывайте уворачиваться от различных атак ребят, засевших на воздушных шарах. Кстати, вы можете запрыгнуть на любой из этих баллонов, вцелившись в стропы, когда он будет подниматься; врезать как следует нахалам, которые засели в нем, и прокатиться с огромным удовольствием до самого конца уровня. А если очень хотите добыть различные предметы, парящие в воздухе высоко над землей, то запомните, что только на синих воздушных шарах вы можете подняться достаточно высоко и добыть эти предметы. К сожалению, только один раз, так что вам нужно будет использовать несколько воздушных шаров, чтобы собрать все, что хотите. На самом деле, это совсем необязательно, поскольку даже в режиме Easy mode хлопот значительно больше, чем достигнутый результат; а на уровнях трудности Normal или Hard придется значительно сложнее. На земле одно дело, а вот на воздушных шарах совсем другое. Вам придется уворачиваться не только от различных предметов, которыми в вас будут швыряться и в случае успеха могут сбить вас наземь, но и отражать нападение других воздушных шаров, которые появляются неожиданно и с разной скоростью. Самые медленные синие, затем идут зеленые и, наконец, розовые воздушные шары (они самые быстрые). В тот момент, когда вы запрыгиваете на воздушный шар, включается таймер, и даже если вы немедленно спрыгнете, то это практически ничего не изменит. Чтобы выйти из этого режима, запрыгните на один воздушный шар, затем перескочите на другой, парящий впереди вас, когда они окажутся на доступном расстоянии. Когда напрыгаетесь всласть, то сразу поймете, сможете перескочить это расстояние или нет. Достигается это только практикой и упражнениями. Тем не менее, в любом случае необходимо научиться точно маневрировать во время полета в воздухе, а поскольку на этом уровне ни в коем случае нельзя получить никаких повреждений, вам придется очень часто маневрировать назад и вперед, набраться терпения, а потому вряд ли сможете собрать слишком много предметов, на это и

расчитывать не стоит.

— Уровень 5. Pleasure Island II

Мальчики и девочки, вы попали на трудный уровень. Мало того, что вы оказываетесь в поезде, так он еще мчится, словно по американским горкам. Для того, чтобы уцелеть, нужно точно соблюдать определенные правила. Никогда не выпрыгивайте из вагончика, за исключением тех участков, где отсутствуют рельсы. Удерживайте кнопку **DOWN**, чтобы вас не сбило столбами, расположенными над рельсами. Они запросто могут выбить вас из вагончика, их так много, что совершенно невозможно уследить, а потому удерживайте кнопку, чтобы сидеть пригнувшись, и все будет нормально. Кроме того, мы уже упоминали, что в некоторых местах отсутствуют рельсы. Лучше всего эти места как следует запомнить или же внимательно следить за стрелочками и указателями. Когда ваш поезд приближается к этом месту, нужно выпрыгнуть из вагончика буквально за мгновение до того, как он рухнет в провал, и при этом еще постараться точно приземлиться в вагончике, который движется в другую сторону, иначе все придется начать сначала. Безусловно, на этом уровне потеряете несколько жизней, пока приспособитесь. Мало того, ведь нужно будет снова восстановить направление, в котором вы движетесь, чтобы добраться до конца трассы, а для этого нужно выпрыгнуть из вагончика и позвонить в колокола. В противном случае, так и будете кататься по кругу. После того, как прозвоните в 3 или 4 колокола, попадете на трассу, ведущую к финишу, и обнаружите участок, в котором четыре таких провала в рельсах расположены очень близко друг к другу. Продолжайте прыгать в точно назначенный момент и не орогчайтесь, если что-нибудь не будет получаться. В конце концов, вывалитесь из вогончика, но сможете устоять на трассе, а вот обратно вернуться не сможете.

Внизу увидите, как Lampwick поджигает запалы у ракет, которые взорвутся как раз над рельсами. От взрывов необходимо увернуться, но при этом еще умудриться собрать кое-какие полезные предметы, которые в этот момент появятся. Что же касается предметов над рельсами, то попытка достать их во время этой головоломной гонки совершенно бессмысленно, потеряете кучу жизней. Однако, если чувствуете уверенность в себе, пробуйте. Зато, если сумеете их схватить и при этом не потерять жизнь, то можете считать себя настоящим гроссмейстером. Внимательно следите за другими вагончиками, поскольку можете получить от них серьезные повреждения. Внимательно прислушивайтесь, и как только услышите стук колес и почувствуете, что рельсы затряслись, значит нужно приготовиться к прыжку в подходящий момент, чтобы не получить повреждений. Когда соберете достаточно полезных предметов после взрыва ракет, то как раз уровень и закончится.

— Уровень 6. Escape from Pleasure Island.

Пасмурный, темный день. Вокруг вообще обстановка очень мрачная, кругом скалы. В общем, ситуация явно не развлекательная. Первым делом отправляйтесь налево, выполните вращательную аткаку, чтобы сбросить дьявольского Карабаса Барабаса прямо в воду; а остав-

шуюся часть уровня, которая представляет собой серию скальных карнизов и дорожек, ведущих вверх, придется преодолеть, изрядно потрудившись. Если не сможете напрямую запрыгнуть на карниз, прыгайте прямо к краю этого карниза, и Пиноккио автоматически ухватится за край руками. Нажмите кнопку **UP**, и он, подтянувшись, выберется на карниз. Старайтесь уворачиваться от галок, которые издают отвратительный крик, прежде чем спикировать на вас. Их можно уничтожить вращательными атаками. Уворачивайтесь от камней, рогов, отвратительных молниевых монстров, ужасных уродов, которые появляются непонятно откуда, а затем разгуливают по карнизам. Они, на самом деле, самая серьезная угроза для вас на этом уровне. Повреждений напрямую они сделать не могут, но зато запросто сцапают и сбросят вниз на следующий уровень. Их также можно уничтожить вращательной атакой, но понадобится несколько таких атак. Обратите внимание, что на некоторых дорожках вас ожидают сюрпризы. Они могут обрушиться, и вы полетите вниз вверх тормашками.

Однако не все так противно на этих уровнях. Здесь очень много полезных вещей, и если проявите мастерство, то отлично подзаработаете. Найдете много волшебных палочек, так что сможете реально о здоровье не беспокоиться. Чтобы финишировать успешно, отправляйтесь в верхний правый угол (там небо самое мрачное) и снова встретитесь с Карабасом Барабасом. У него ужасный хлыст, который наносит серьезные повреждения, так что на легкую жизнь рассчитывать не приходится. Держитесь подальше, когда он размахивает своим хлыстом и пытается атаковать; тогда он промахнется, а затем подбегите поближе и проведите круговую атаку. Если попадете, то он схватится за ногу и отскочит назад. Продолжайте атаковать, загоните его на самый край утеса, а когда появится ослик, отскочите назад. Карабас Барабас попытается ударить его хлыстом, а ослик в ответ укусит его. В результате Карабас подпрыгнет, а вы снова проведите круговую атаку и таким образом собьете его с утеса. В награду получите от феи значок храбрости (badge of courage).

— *Уровень 7. The Search for Manstro.*

Очень веселый уровень. Во-первых, потому что безопасный, ни один враг не может вас убить, и их, к счастью, совсем немного; кроме того, здесь есть несколько важных и очень полезных вещей. В частности, на экране увидите индикатор, указывающий сколько у вас моллюсков (clams). Когда вы начинаете свое плавание, то движетесь вдоль потолка. Продвигайтесь вправо, собирая моллюсков, они напоминают маленькие белые пузырьки, и когда наберете 5 штук, свалитесь обратно на пол. Большая часть моллюсков находится на потолке, но на полу тоже есть, так что можно собирать их непрерывно, но учтите, что они время от времени подпрыгивают и выполняют какие странные движения (некоторые, правда, совсем не двигаются). Собрать их можно единовременно только пять штук, поэтому когда выполните план, не удивляйтесь, если остальные моллюски куда-нибудь уплывут. А если снова понадобятся моллюски, возвращайтесь обратно на потолок, соберите еще 5 штук.

Вообще говоря, лучше стараться оставаться на полу, поскольку именно здесь найдете самые важные предметы. Старайтесь избегать крабов, в случае необходимости уничтожьте их круговой атакой, но, конечно, куда опаснее ямы с шипами, взрывающиеся скалы и элекетрические угри.

Взрывающиеся скалы представляют серьезную опасность на океаническом дне. Разлетаясь в разные стороны, камни могут вас зашвырнуть в шипастую яму, это главная опасность. Кстати, эти ямы можно довольно легко обнаружить по крошечным пузырькам над ними. А электрический угорь, конечно, очень опасный противник. Он не только бьет электричеством, но и отшвыривает вас в сторону. Он, конечно, не убьет, просто срывает ваши планы, а на льва-рыбу (Lionfish), которая иногда будет преследовать вас, просто не обращайте внимания. Если запрыгнете в морской цветок (Sea Flower), то вылетите оттуда, словно с подкидной доски, нажав кнопку **C**. Таким образом вы сможете перелететь на следующий морской цветок и так далее, при этом спокойно перебраться через ямы с шипами и, конечно, самое большое удовольствие, прокатиться на спине здоровенного ската-манты. Это очень удобно, поскольку вы запросто можете подняться наверх, проплыть куда угодно, миновать самые серьезные опасности. Не отазывайте себе в этом удовольствии. Обратите внимание на потоки пузырьков. Это своеобразное течение, с помощью которого вы можете подниматься наверх и спускаться вниз.

Когда закончите все свои дела на этом уровне, подплывите к дальнему правому пузырьковому потоку, опуститесь вниз в черную зону и увидите гигантский открытый глаз. Значит вы уже на следующем уровне.

— Уровень 8. Fish.

На самом деле, это, конечно, не рыба (fish по-английски значит рыба), это какой-то ужасный кит, и видимо он мечтает слопать Пиноккио. В режиме Easy просто нужно проскочить через уровень как можно быстрее, добраться до финишиа и таким образом избежать опасности, а вот в режиме Normal или Hard это совсем не так просто. От огромного золотисто-коричневого монстра удрать нелегко, а плавать Пиноккио толком не умеет и, судя по всему, обречен попасть на завтрак к гигантскому подводному монстру. Смерть, наверное, будет очень быстрой, поскольку кит проглотит Пиноккио целиком, а не будет откусывать по кусочку. Но если вы подумаете, то сообразите, что есть много рыб, которые плавают значительно быстрее этого кита, а потому если сцапать какую-нибудь рыбину за хвост, то можно разогнаться, отпустить этот хвост в подходящий момент, когда рядом находится другая рыбина, сцапать ее за хвост и таким образом мчаться до финиша. Тогда, конечно же, кит не догонит. Однако, сделать это совсем нелегко, поскольку рыбы плавают по своим делам, у них нет задачи доставить Пиноккио к финишу и спасти его от голодного монстра. Так что вам придется как следует подумать и все рассчитать, поскольку ускорение продолжается совсем недолго, рыба набирает большую скорость видимо от испуга, от того, что вы сцапали ее за хвост, а потому нужно все время менять свои "транспортные средства" и ни в ко-

ем случае не пытайтесь схватить за хвост рыбу-льва, вам это никогда не удастся, а вот если увидите черепаху или зелененькую рыбку, смело хватайте ее за хвост и помчитесь вперед. Постарайтесь насладиться этой веселой гонкой, а если сцапаете самую зелененькую рыбку, то проплывите немного наверх от того места, где уцепитесь за ее хвост, и получите в награду шляпу.

— Уровень 9. Inside Monstro.

Очень трудный и, можно сказать, обидный уровень. Несмотря на все свои старания, вы оказались в брюхе у этого чудища. Вы, кстати, не одиноки, поскольку он умудрился еще заглотить корабль, обломки которого обнаружите в его огромном брюхе. Задний план красного цвета. Оно и понятно, вы ведь в желудке у кита, словно библейский Иона. Но видимо тому было попроще, его не атаковали крабы (правда, их можно уничтожить круговой атакой). Остерегайтесь острых деревяшек, на которые можно наткнуться, а также обрушивающихся платформ. Уровень просто огромный и реально действительно трудный. Если сможете составить в уме карту этого уровня, то заметно облегчите себе жизнь. Здесь хитросплетение дорог напоминает перепутанные корни старого дерева, а кругом многочисленные ящики. Как только разобьете такой, используя круговую атаку, получите деревянную планку. На уровне Easy вам собственно нужна одна такая планка, а вот на уровне Normal уже 15, а на уровне Hard, ну даже и говорить не приходится, поскольку нужно набраться как следует опыта, прежде чем переходить к игре на этом уровне трудности. Как только наберете необходимое количество планок, отправляйтесь направо в самый дальний конец. Кстати, вы можете отталкиваться от красных бочек, используя их как ускорители. Единственный способ добраться в самый дальний правый конец, это двигаться вдоль верхней части уровня. Времени это займет очень много, но к сожалению, это совершенно необходимо, иначе не сможете собрать нужное количество планок.

Можно попытаться, конечно, двигаться вдоль самого дна. Кстати, здесь обнаружите что-то вроде прудика с водой, в котором плавают многочисленные бочки и ящики. Подумайте прежде, чем пытаться размолотить, лучше этого не делать. Кроме того, если свалитесь в воду, то мгновенно погибнете. Большинство ящиков и бочек движутся влево или вправо. Выберите подходящий момент и прыгните, когда они окажутся поблизости. Риск велик, поскольку единственный неточный прыжок приведет вас к гибели, он просто окажется последним. Однако риск того стоит, поскольку в случае удачи над бочками обнаружите замечательные предметы, которые безусловно облегчат вам жизнь.

Тем или иным маршрутом, добравшись в самый дальний правый конец, подпрыгните вверх, уцепитесь руками за карниз, подтянитесь наверх и продолжайте подъем, пока не доберетесь до золотого фонаря. Дотроньтесь до него, он разлетится вдребезги, и начнется пожар. Однако суетиться не следует, вам предстоит сложнейшая задача. Оказывается, кит еще раньше умудрился слопать вашего папашу. Так что необходимо его найти и спасти. Вы можете спуститься в

воду и возвращаться обратно налево, однако, если погибнете, то снова окажетесь на старте и вынуждены будете продвигаться вниз к воде, спускаясь налево и вниз. Так или иначе, когда будете прыгать в воду, помолитесь, а еще лучше выберите подходящий момент, когда в воде будут проплывать какие-нибудь большие предметы, бочки и ящики, и прыгайте, постаравшись приземлиться прямо на них. В случае успеха продвигайтесь в дальний левый конец и, когда увидите плот, прыгайте на него. Непонятно от чего (может быть, от дыма) у кита запершит в носу, он чихнет, и вы вылетите из его гигантской утробы.

— Уровень 10. Escape from Monstro.

Вроде бы, вы оказались на свободе, но однако, неприятности еще не закончились. Вы находитесь на плоту в открытом море. Немедленно начинайте грести влево, главная опасность в данный момент вовсе и не кит, а скалы. В режиме трудности Easy увидите стрелочки, указывающие вверх или вниз. Они подскажут вам что нужно сделать: перепрыгнуть через скалу или пронырнуть под ней. Управление такое же, как обычно, только плот всегда будет оказываться точно под вами. На уровне Normal или Hard стрелочек не будет, и вам самому придется делать выбор, прыгать или подныривать, но конечно нырять значительно опаснее, а потому, если вы не очень опытны, прыжки значительно предпочтительнее. Не обращайте внимания на вашего папочку, он не получит никаких повреждений. Нажимайте кнопки **LEFT** или **RIGHT**, замедлив или ускорив движение плота, а когда увидите, что скалы сближаюися, то сразу же поймете, что пронырнуть под ними в этой ситуации значительно легче, чем перепрыгнуть, Ну, а когда потеряете несколько жизней, сыграете некоторое количество раз, то сами прерасно разберетесь и решите эти несложные проблемы. К сожалению, если врежетесь в скалы, то погибнете. Слава богу, что хоть папа останется жив. Когда, наконец, выплывите в открытое море, и скалы уже не будут угрожать, то обнаружите позади себя очень симпатичного монстра, которого вырвало, а следовательно, в животе у него пусто, и он еще более голоден, чем был раньше. Так что не попадитесь к нему в живот снова. Старайтесь держаться левее, используйте подводные вихревые течения, чтобы буквально вылетать из воды и набирать скорость побольше. Правда, труднее всего перепрыгивать через скалы. Они снова появятся, а делать это придется достаточно часто, а один неточный прыжок, и смерть неминуема. После того, как проскочите через все скалы, предстоит последняя финальное испытание. Скорость плота возрастет, он врежется в скалы и разлетится на куски. Папочка ваш падает в обморок, а вы должны спасти его прежде, чем монстр позавтракает вами. В тот самый момент, когда плот врежется в скалы, немедленно нажмите и удерживате кнопку **LEFT**, пока не доберетесь до своего папочки. В этот момент уровень закончится, а фея наградит вас последним значком. Вы спасли своего папу, рискуя собственной жизнью, значит вы действительно не эгоист. Ваша победа в игре совершенно заслуженная!

PRINCE OF PERSIA



Сюжет игры чрезвычайно типичен, особенно для восточных сказок. Злобный визирь Джафар, видимо убивший султана, мечтает жениться на его прелестной дочери и самому стать султаном. Конечно, юная прицесса его не любит, да такого и не бывает, но зато есть храбрый юный герой, вооруженный мечом, который мечтает уничтожить Джафара и завоевать руку и сердце юной красавицы.

ПРОХОЖДЕНИЕ

— Уровень 1.

Со старта прыгните вниз, продвигайтесь в нижнюю часть экрана. Будьте очень осторожны, старайтесь держаться поближе к стена, поскольку посередине пол частенько проваливается. Видимо после того, как к власти пришел визирь, во дворце жуткая разруха. Пробегите по обрушивающимся плитам, затем запрыгните на карниз и соскочите вниз, пройдите влево, и если заблудитесь, то отыщите в полу специальные плиты, которые позволяют открыть ворота. Так что можете вернуться обратно, когда захотите, и выбрать другой маршрут. Внимательно следите за теми напольными плитами, под которыми внизу нет никаких "перекрытий". Как только встанете на них, тут же грохнетесь вниз.

Продвигайтесь влево до тех пор, пока не увидите единственную дорожку, ведущую вниз, воспользуйтесь ею, а затем сверните направо и отыщите меч. Это оружие вам совершенно необходимо. Затем возвращайтесь обратно к месту старта, пройдите вправо и сразитесь с охранником. Как только его уничтожите, сверните налево и покиньте уровень.

— Уровень 2.

Идите налево, сразитесь с охранником, а на следующем экране поднимитесь наверх, а затем налево и выполните прыжок. Карабкайтесь наверх, сверните налево, уничтожьте еще одного охранника и проскочите через ворота. Делать это надо очень быстро, поскольку открываются они лишь на очень короткое время, и если ничего не получится, воспользуйтесь уже вышеописанным методом, пройдите к рычагу и вновь откройте ворота. На следующем экране спускайтесь вниз, но ни в коем случае не бегите, ког-

да пойдете налево, иначе можете оказаться пронзенным острыми шипами. Сразитесь с еще одним охранником, пройдите на следующий экран налево, спуститесь вниз, возьмите магическу настойку (magic potion), поднимитесь обратно наверх, сверните налево и выполните длинный прыжок, можно даже с разбега. На следующем экране прихлопните еще одного охранника, перебегите влево и выполните еще один огромный прыжок. Продолжайте двигаться влево, разберитесь еще с одним охранником, затем вернитесь обратно на два экрана, поднимитесь на один уровень, сверните налево и поднимитесь на следующий уровень. Продолжайте подъем, а затем выполните мощный прыжок влево и, когда окажетесь в тупике, спуститесь вниз, подойдите к нажимной плите, чтобы открыть дверь на выход. Затем поднимайтесь наверх и увидите выход справа.

— Уровень 3.

На старте уровня продвигайтесь направо, пока не подойдете к золотому скелету. Он оживет буквально через несколько секунд, так что немедленно выпейте дополнительную настойку жизни (Life potion). Вернитесь налево на три экрана, поднимитесь наверх, сверните направо и пройдите до тех пор, пока это возможно. Ни в коем случае не спрыгивайте вправо, неизбежно погибнете. Кстати, над вами фальшивый, точнее, очень дряхлый потолок. Вы можете врезать по нему как следует, потолок обрушится, а вы поднимитесь через образовавшееся отверстие наверх и возьмете настойку. Затем спуститесь обратно вниз к тому месту, гду вы разбили потолок, и приготовьтесь преодолеть трудный участок.

Продвигайтесь налево, прыгайте в случае необходмости, в частности, для того, чтобы перескочить через ворота, они также открываются на очень ограниченное время, и действовать нужно очень быстро. Затем продвигайтесь налево, пока не окажетесь в комнате с двумя настойками. Спуститесь вниз, но настойки пить не следует, это чистый яд. Возвращайтесь обратно вниз, сверните налево, чтобы открыть дверь; идите обратно и сразитесь со скелетом. Убить его, вообще говоря, нельзя, но зато можно сделать так, что он провалится через дряхлый пол. Так что перепрыгните через яму, спуститесь вниз, сверните налево, затем поверните направо и постарайтесь, чтобы скелет оказался как раз под тяжеленным весом. Тот на него обрушится, и скелет провалится аниз. А вы пройдите дальше и проследуйте по коридорам к выходу.

— Уровень 4.

Не забудьте активировать нажимную плиту в дальнем левом углу, затем поднимитесь вверх, сверните направо, прикончите охранника и продвигайтесь дальше направо, пока не сумеете открыть ворота наверху. Они открываются на несколько секунд, и проскочить нужно как можно быстрее. Прибейте еще одного охранника и продвигайтесь налево. Еще один ворота, которые открываются лишь на несколько секунд, и если не успеете проскочить в них, обратите внимание на нажимную плиту справа от гильотины. Воспользуйтесь ею и сможете повторить попытку. Продолжайте двигаться налево, прикончите еще пару охранников, затем поднимитесь наверх

и, когда окажетесь в типике, сверните направо, возьмите настойку, спуститесь вниз на два экрана, пройдите мимо выхода, активируйте нажимную плиту и покиньте уровень.

— Уровень 5.

Пройдите налево насколько возможно, затем спрыгните вниз, чтобы активировать нажимную плиту, затем атакуйте хлипкий потолок и сможете пройти налево и подняться вверх. Пройдите через гильотину, чтобы активировать нажимную плиту, а затем вернитесь обратно так, чтобы оказаться на экране слева от того, на котором стартовали. Теперь спускайтесь вниз, сверните направо, пройдите насколько возможно и дальше поднимайтесь наверх, пока не увидите выход. Сверните направо, прикончите охранника и двигайтесь дальше направо, пока не увидите гильотину. Пройдите мимо нее до тупика и увидите рычаг, который открывает дверь на выход. Кстати, здесь есть секретный уровень, который вы сможете отыскать и сами, без нашей помощи. После этого возвращайтесь к выходу, и останется только прыгнуть через зеркало, что и нужно сделать.

— Уровень 6.

На старте продвигайтесь налево, а дальше вверх насколько возможно. Как только увидите охранника, ликвидируйте его, пройдите вправо, разберитесь с еще одним охранником и отыщите на карнизе справа рычаг. Актививруйте его, спускайтесь вниз, пройдите через ворота, затем еще спуститесь вниз, поверните направо, возьмите настойку, а потом продвигайтесь налево через "фальшивую" стену. Поднимитесь наверх перед воротами насколько это возможно, и справа увидите карниз, а на нем нажимная плита, которая и открывает ворота, находящиеся как раз внизу. Спускайтесь вниз, пройдите через ворота, которые только что открыли, активировав нажимную плиту. Сверните направо, обрушьте фальшивый потолок, поднимитесь через образовавшееся отверстие наверх, сверните направо, сразитесь с babe, а затем двигайтесь дальше направо, прямо к выходу.

— Уровень 7.

Пройдите направо, насколько возможно, затем поднимитесь наверх, сверните налево, снова спускайтесь вниз, сверните налево и активируйте плиту, чтобы открыть дверь. Будьте осторожны, пол здесь может обвалиться. Затем поднимайтесь наверх, сверните налево, прибейте охранника, спрыгните вниз, пройдите через ворота и двигайтесь налево, пока не увидите охранника. Ликвидируйте его, выполните мощный прыжок и пожнимайтесь наверх. Следующий рычаг, открывающий ворота, находится слева на карнизе, как раз над воротами. Продолжите путь налево, затем пройдите мимо гильотины, поднимитесь наверх на следующий экран. Наверху чуть сзади находится фальшивый потолок. Пройдите влево и чуть вверх, возьмите настойку. Пройдите направо через две гильотины и когда сможете открыть ворота, сверните налево, затем обратно спускайтесь вниз и через ворота на выход.

— Уровень 8.

Пройдите налево, затем наверх. Где-то на полпути спрыгните вправо, ухватитесь за карниз, поднимайтесь наверх насколько возможно, пройдите вправо, прикончите охранника, а затем подни-

майтесь наверх, сверните налево, чтобы открыть ворота возле часового. Пройдите мимо гильотины, обрушьте пол и возвращайтесь к рычагу, чтобы открыть дверь, возле которой стоял часовой. Сверните направо, прибейте охранника, продолжайте двигаться направо насколько возможно, подойдите к воротам и за ними сразитесь с охранником. Спускайтесь вниз, сверните направо, подойдите к рычагу, активруйте его и отправляйтесь на выход.

— Уровень 9.

Пройдите налево, сразитесь с охранником над конвейерной лентой, пройдите через левые ворота, сверните налево, пройдите через ворота, поднимитесь наверх, сверните нелево, прибейте очередного охранника и увидите своего собственного двойника. Это, судя по всему, какой-то призрак или клон. Перейдите на другую сторону, на карнизе увидите ворота, спрыгните прямо к ним и покиньте уровень.

— Уровень 10.

Когда будете прыгать к карнизу, обязательно удерживайте кнопку, чтобы зацепиться за его край, иначе упадете и разобьетесь. Забравшись на карниз, пройдите налево, прикончите скелета, двигайтесь по дорожке наверх. Возле левой стены не забудьте захватить настойку, затем мощным прыжком перескочите через провал в мосту, после чего поднимитесь наверх и сверните направо. Придется выполнить еще несколько довольно сложных прыжков, так что будьте внимательны и продвигайтесь вправо до конца уровня.

— Уровень 11.

Прямо со старта от двери пройдите вправо, еще раз направо, подойдите к охраннику, расправьтесь с ним по-свойски, поднимитесь наверх, сверните направо к очередному охраннику. Сами знаете что нужно сделать. Проследуйте по пещерам направо до тех пор, пока не обнаружите участок фальшивого пола, обрушив который, сможете получить доступ к еще нескольким пещерным экранам. Когда подойтете поближе к воротам, сверните направо. Остерегайтесь языков пламени и продолжайте движение направо к выходу.

— Уровень 12.

От входа пройдите направо, разберитесь с охраником, пройдите через гильотину и продолжайте движение вправо. Когда окажетесь в тупике, обрушьте фальшивый потолок, поднимайтесь наверх, следуйте по проходу мимо очередного охранника и гильотины, возьмите настойку, спуститесь вниз, сверните направо, затем снова вниз и на этот раз налево мимо гильотины. Выполните мощный прыжок влево и проследуйте по правому проходу. В следующей комнате вас ожидают некоторые сложности. В ней находится гильотина и пара нажимных плит. Так что когда окажетесь в комнате и решите прыгать на них, будьте осторожны, поскольку в результате закроются двери справа. Если удастся проскочить в дверь, возвращайтесь обратно, но вместо того, чтобы подняться наверх после выполненного вами большого прыжка, теперь нужно спуститься вниз и свернуть налево, пройти в этом направлении два экрана, а затем выполнить головоломный прыжок влево и постараться приземлиться на карнизе. Продолжите путь налево, прикончите охранника, об-

рушьте фальшивый потолок в тупике, запрыгните вверх и пробирайтесь дальше налево, отыщите очередную настойку, а затем спускайтесь вниз, насколько это возможно. Будьте очень осторожны, когда попадете в холл с гильотинами справа, и не забудьте разделать под орех скелета прямо перед выходом.

— Уровень 13.

В начале уровня пройдите налево, разберитесь с охранником, пройдите мимо гильиотины, затем спуститесь вниз, прикончите еще одного охранника, сверните направо, активируйте выключатель и обрушьте фальшивый пол. Спускайтесь вниз, сверните налево, подойдите к очередной нажимной плите, активируйте ее. Теперь возвращайтесь к тому месту, где обрушили потолок, и идите направо, пока не увидите пару ворот. Встаньте на пол, и когда он обрушится, ворота откроются. Пройдите вправо, разберитесь с охранником, обязательно активируйте напольную плиту и, когда проберетесь через обрушенный фальшивый потолок, сверните налево. На следующем экране поднимитесь наверх, сверните налево, прибейте еще одного охранника и продвигайтесь налево, затем поднимитесь наверх, отыщите настойку, спускайтесь обратно вниз, сверните направо, чтобы открыть ворота; пройдите через них и продолжайте двигаться направо. Как только минуете гильотины, поднимайтесь наверх насколько это возможно, активируйте выключатель, прыгните влево, пройдите чуть дальше, разберитесь с охранником, конвейерной лентой и гильотиной в комнате, активируйте нажимную плиту, чтобы открыть дверь на выход (плита находится ниже двери), ну а затем покиньте уровень через открывшуюся дверь.

— Уровень 14.

Первым делом пройдите налево, разберитесь с охранником, а затем продолжите движение влево, поднимитесь наверх, проследуйте по проходу направо, прикончите еще одного охранника, поднимитесь наверх насколько это возможно, сверните направо, разделайтесь еще с одним охранником, запрыгните на карниз, чтобы открыть ворота в дальнем левом угду. Пройдите через них, а после этого спускайтесь вниз, сверните налево, обрушьте фальшивый пол, чтобы открыть ворота по другую сторону от выхода. Поднимайтесь обратно наверх, пройдите через ворота. Рычаг находится справа возле гильотины, сразитесь с очередным охранником и продолжите путь налево. Далее вам нужно будет уцепиться за край конвейерной ленты и спрыгнуть вниз. Затем перескочить влево мимо "секретной" стены, проследовать про проходу вверх и далее до тупика, из которого можно выйти только наверх через секретный проход. Кстати, здесь и найдете настойку. Возвращайтесь обратно, воспользовавшись конвейерной лентой; спрыгните вниз, и в результате все как бы перевернется вверх ногами. Спускайтесь вниз еще дальше, проследуйте по проходу налево, активируйте выключатель, сверните направо и покиньте уровень.

— Уровень 15.

Сверните налево, затем наверх, потом направо и далее спускайтесь вниз направо. Прикончите охранника возле двери телепортера, поверните направо, убейте еще одного охранника, а затем

возвращайтесь обратно, пройдите через другую телепортационную дверь, далее поверните налево, доберитесь до выключателя на карнизе, затем поверните направо, спускайтесь вниз до тех пор, пока не сможете спрыгнуть на выключатель. Оттуда пройдите направо чуть дальше и телепортируйтесь. Как только телепортируетесь через ворота, поднимайтесь наверх. Выполните мощный прыжок направо, чтобы добраться до рычага, затем возвращайтесь налево в самый дальний левый телепортер, возьмите настойку слева, войдите в телепортер, пройдите налево через гильотину, чтобы добраться до напольной плиты, и телепортируйтесь к месту старта. На этот раз пройдите через правый телепортер, прибейте охранника, отыщите спрятанную настойку над правой стеной и телепортируйтесь обратно. Спускайтесь вниз, сверните налево, снова вниз, еще раз налево к очередному телепортеру, пройдите через три телепортера подряд, а затем пройдите налево, пока не встретите босса. Он обрушит пол, так что придется вернуться обратно направо, "объединиться" со своим призраком, перебежать влево, а затем пройти буквально по воздуху.

— Уровень 16.

Пройдите направо, насколько это возможно, затем поднимитесь наверх и двигайтесь налево, прикончите охранника, а затем поднимайтесь наверх, сверните направо, еще раз наверх, еще раз направо и, когда увидите стену справа, спрыгните вниз, ликвидируйте охранника, спрыгните с карниза направо и возьмите телепортационную настойку (potion of warp). После того, как выполните телепортацию, пройдите направо, чтобы открыть ворота слева; спуститесь вниз, уничтожьте охранника, снова спускайтесь вниз, сверните налево мимо гильотин, устроившихся на потолке; возьмите настойку и спускайтесь вниз. Сверните направо, затем возвращайтесь наверх, сверните налево, пройдите несколько экранов и приготовьтесь к схватке с боссом. Как только разделаетесь с ним, отправляйтесь налево к выходу.

— Уровень 17.

Со старта двигайтесь налево, остерегайтесь ловушек и приготовьтесь сразиться с четырьмя вооруженными борцами. Остерегайтесь падающих кувшинов, которые могут убить вас; продвигайтесь налево, затем сверните направо и спускайтесь вниз. Старайтесь как можно чаще при каждом удобном случае атаковать врага, и когда его уничтожите, слева откроются ворота на выход.

— Уровень 18.

Пройдите налево, затем наверх, насколько это возможно; сверните вправо и прямо перед гильиотиной встаньте на плиты и провалитесь вниз. Возвращайтесь обратно, пройдите через ворота справа и двигайтесь в этом направлении. Затем выполните длинный прыжок, желательно с разбега, а затем еще один такой же прыжок, после чего поднимайтесь наверх, сверните налево к гильотине, разберитесь с охоранником. Перебегите влево, выполните серию длинных прыжков, чтобы добраться до ворот; а пройдя через них, сверните налево, отыщите несколько настоек, возвращайтесь обратно, сверните направо. Ни в коем случае нельзя напороться на острые шипы, торчащие из земли. Продвигайтесь направо,

6 Зак. 481

выполнив еще несколько мощных прыжков, а затем продвигайтесь вверх по коридору, уничтожьте очередного охранника, поднимитесь наверх мимо трех гильотин, спрыгните вниз, пройдите мимо ворот вправо и приготовьтесь к схватке с очередным боссом. Расправившись с ним, сверните направо, поднимитесь наверх, затем налево, снова наверх и возвращайтесь обратно вниз направо, поднимитесь наверх, прибейте очередного охранника и пройдите на выход.

— Уровень 19.

На старте пройдите как можно дальше налево, а когда увидите ворота, перекрывающие путь, спуститесь вниз, активируйте внизу выключатель, чтобы открыть эти ворота, пройдите через них. Бегите налево, активируйте выключатель, затем возвращайтесь обратно, поднимитесь наверх, активируя все напольные ввыключатели, которые только встретите. Когда сможете открыть ворота справа, пробегите через них, сверните направо, активируйте очередной выключатель, прыжком проскочите в ворота справа, обрушьте фальшивый потолок справа, а затем возвращайтесь обратно налево на два экрана, спуститесь вниз на один экран, сверните налево к воротам. Продолжите путь налево, пройдя через ворота, активируйте рычаг, возвращайтесь обратно направо, спрыгните вниз на два экрана, поверните направо, поднимитесь наверх, затем налево, затем снова вверх и откройте ворота слева. Пройдите через них, поднимайтесь наверх, откройте ворота справа и через них пройдите направо, спуститесь вниз, снова поверните направо, затем поднимитесь наверх, возьмите настойку и возвращайтесь обратно вниз. Пройдите через ворота в нижнем левом углу, затем поднимайтесь наверх, чтобы открыть дверь слева, и пройдите через ворота. Продвигайтесь налево прямо к тронному залу (Throne Room), перебейте нескольких боссов, а после того, как спрыгнете вниз, активируйте рычаг и пройдите налево к выходу.

— Уровень 20.

Бегите налево и сразитесь с самым главным боссом. Уворачивайтесь от огненных шаров и немедленно сокращайте дистанцию, чтобы нанести мощный удар мечом в ближнем бою сразу же после его атак. Затем предстоит довольно трудный бой на мечах, но вы безусловно победите, а затем бегите налево и спасите очаровательную принцессу.

QUACKSHOT



Главный герой игры, знаменитый утенок Дональд Дак, известный персонаж многочисленных диснеевских фильмов.

**** Предметы.***

1-up (Дополнительная жизнь).

Выглядит, словно шляпа, на которой написано 1-up. Остальное все понятно.

— Пища (Food).

Увеличивает уровень вашей энергии, что сразу будет заметно на индикаторе энергии energy bar. В частности, мороженое (ice-creams), увеличивает уровень энергии на единицу, а жареный цыпленок (roast chicken) поднимает уровень энергии до максимума.

— Кукуруза (Corn).

Используется в качестве патронов для стрельбы из специального пистолета (popcorn shooter), Когда найдете одну кукурузину, то сразу получите пять зарядов, но как только сделаете выстрел, все эти заряды сразу и израсходуете.

— Мешок с деньгами (Money Bag).

Когда найдете такой мешочек, получите призовые очки.

— Красный перец чили (Red-Hpt Chilli Pepper).

На определенных уровнях (Duckburg, Maharajah или Egypt) найдете пять красных перцев, и если сумеете это сделать, то Дональд Дак будет мчаться с выпученными глазами и огромной скоростью, а также на некоторое время станет непобедимым.

Кроме того, некоторые предметы можно получить у врагов. Вы сразу их отличите, они носят с собой мешки. Целый ряд предметов совершенно необходимы для того, чтобы получить доступ в различные части игрового пространства:

— **Ключ героя (The Hero Key).** На уровне Duckburg с его помощью откроете замок Ацтеков (Aztec Temple).

— **Красный плунжер (Red Plunger).** Найдете его в замке Ацтеков, с его помощью можно взбираться на стены.

— **Пузырьковый пистолет Bubble Gun.** На уровне Duckburg вы сможете разбить кое-какие стены, а иногда даже раскалывать мощные блоки льда.

— **Карта (The Real Map).** На уров-

не Transylvania открывает доступ на следующие уровни игры.

— **Слезы сфинкса (The Sphinx Tear).** На уровне Maharajah открывает доступ в пирамиду.

— **Скипетр Бога Ра (The Scepter of Ra).** Естественно, что можно найти только в Египте. Этот таинственный скипетр пригодится вам вовсе не в Египте, а в полярных районах, где с его помощью можно расплавить лед.

— **Ключ викинга (The Viking Key).** На южном полюсе (South Pole) получите доступ в корпус корабля викингов (Viking Ship).

— **Зеленые плунжеры (Green Plungers).** На уровне Viking Ship используете его дважды в игре. С помощью этих плунжеров сможете перебраться через расселины, используя какого-нибудь из попугаев.

— **Дневник викинга (The Viking Diary).** На южном полюсе South Pole с помощью этого дневника обнаружите месторасположения сокровища, но вам придется сразиться с Питом, чтобы вернуть дневник после того, как он у вас его стибрит.

**** Враги.***

— **Помощники Пита (Pete`s henchmen).** Этих "мелких" Питов встретите на всех уровнях, за исключением Duck Treasure Island. Они по ходу игры становятся все сильнее и сильнее. В самом начале обстреливают вас помидорами, ну а затем начнут швыряться бомбами, от которых увернуться довольно трудно.

— **Попугаи (Parrots).** Встретите этих птичек на уровнях (за исключением Duck Treasure Island). Они сбрасывают на вас различные вещи. Чаще всего это осиные гнезда, из которых вылетают разъяренные насекомые, но время от времени и бомбы.

— **Черепахи (Tortoises).** Встретите их на уровнях Duckburg, Mexico, Maharajah, Egupt, Pete`s Hideout. Они бегают по уровням в боксерских перчатках, обычно особой опасности не представляют, и как только увидят вас, тут же прячутся в панцирь. Но иногда выскакивают и могут атаковать, так что расправьтесь с ними, используя кукурузное или пузырьковое оружие.

— **Гусеница (Caterpillars).** Встретите на уровне Duckburg. Увернуться от них чрезвычайно просто.

— **Усилители звука (Loudhailers).** Встретите на уровне Duckburg. Уничтожить их нельзя, и они атакуют, громко выкрикивая слово "BOOM", а в результате аккустическая волна, если угодит в вас, понизит уровень энергии на один пункт.

— **Кактусы (Cacti).** Встретите, естественно, в мексиканской пустыне (Mexican Desert). На первый взгляд это растение совершенно безвредное, но в какокй-то момент они начинают отламывать от себя колючие веточки и швыряться в вас. Так что придется уворачиваться.

— **Движущиеся рожи (Moving faces).** Встретите в замке Ацтеков (Aztec Temple). Непонятно кто они такие и откуда взялись, двигаются то вверх, то вниз, и их можно парализовать, используя плунжер, а затем запрыгнуть на них и использовать, как платформу.

— **Охранники замков и пирамид (Temple / Pyramid guards).** Встретите в замке ацтеков, а также в Египте. Они умеют образовывать огненные стены перед собой, но их легко преодолеть.

— **Скачущие рожи (Bouncing**

faces). Встретите в замке ацтеков на уровнях Pete`s Hideout и The Duck Treasure Island. Они скачут вверх и вниз, увернуться от них чрезвычайно сложно. Кроме того, они абсолютно непобедимы, и использовать их, как платформу, нельзя.

— **Летучие мыши (Bats).** Встретите их на уровне Trancylvania. Летучие мыши практически неуязвимы. Во всяком случае, с дальней дистанции. Однако атаковать не будут, если не станете их дразнить.

— **Призраки (Ghosts).** Встретите их на уровне Transylvania и на корабле викингов. Один из призраков будет вести себя вполне дружелюбно, а другие попытаются атаковать. Убить их, к сожалению, нельзя, можно только увернуться.

— **Скелеты (Skeletons).** Встретите их на уровне Transylvania. Разделаться с ними легко. Нужно только атаковать в тот момент, когда гроб откроется, в противном случае они исполнят довольно противный трюк, швырнут в вас своими головами, и это может быть опасно.

— **Заклинатели змей (Snake Charmers).** Встретите в Индии на уровне Maharajah, и если только к ним приблизитесь, они могут буквально заколдовать Дональда своей заунывной музыкой, и тогда его могут закусать их змеи. Так что держитесь подальше и атакуйте кукурузой с дальней дистанции.

— **Песчаные люди (Sand People).** Встретите в Египте. Выскакивают неожиданно из зыбучих песков и тут же исчезают. От них, правда, можно легко избавиться выстрелом с дальней дистанции.

— **Викинги (Vikings).** Оказывается, они тоже бывают разными. Один из них будет на корабле помогать вам, а другие станут выскакивать из бочек и атаковать, так что заранее расстреливайте бочки из своего пузырькового пистолета, заодно прикончите и викингов.

— **Пингвины (Penquins).** Втсретите на южном полюсе (South Pole). Они будут катиться по ледяному склону прямо к вам, и увернуться от них довольно трудно.

— **Жирные прихвостни (Fat Henchmen).** Встретите их на уровне Viking Ship, South Pole и Pete`s Hideout. Очень противные толстяки, бегают вогруг, время от времени останавливаются, чтобы размять свои мускулы, а затем пытаются атаковать вас своим жирным брюхом. Увернуться от них, не потеряв энергии, очень трудно.

— **Киты (Whales).** Встретите на южном полюсе. Они выскакивают из-под ледяных полей в тот момент, когда вы пытаетесь пробраться по льдине. К сожалению, непобедимы, так что нужно быть внимательным и осторожным.

— **Моржи (Walrusese)** Встретите на южном полюсе. Не следует убивать их немедленно, поскольку частенько они будут разламывать ледовые блоки для вас, тем самым экономя выстрелы из пузырькового пистолета. Если хотите, можно атаковать их с помощью плунжера, а из кукурузного или пузырькового пистолетов расправитесь с ними запросто.

— **Змеи (Snake).** Встретите на уровне The Dack Treasure Island. Они валятся откуда-то с неба, а затем начинают ползать по земле, отвратительное зрелище.

— **Пираньи (Piranhas).** Познакомитесь на острове The Dack Treasure Island. Они выпрыгивают из озер время от времени, справиться с ними несложно.

— **Статуэтки Дака (Duck Statues).**

Познакомитесь на острове The Dack Treasure Island. У них есть мечи и щиты, и прикончить этих "рыцарей" можно только кукурузой.

*** Боссы.**

— Большое привидение (Big Ghost). На уровне Transylvania.

Это как бы промежуточный босс. Встретите его дважды, проследуйте за ним, пока не услышите нечто вроде стона. В этот момент привидение разделится на кучу маленьких привидений, которые полетят на вас в атаку. Сами прдумайте как действовать, чтобы спастись от них. Во всяком случае, уничтожить их нельзя в каком бы они ни были состоянии.

— Дракула (Dracula). Уровень Transylvania.

Когда Дракула заматывается в свой плащ, он становится непобедимым, и атаковать его бессмысленно. Дождитесь, когда он распахнет плащ и появятся четыре летучих мыши. Увернитесь от них, а затем выстрелите плунжером прямо вверх. Пяти точных выстрелов будет достаточно, чтобы прикончить этого кровопийцу.

— The Tiger. Уровень Mahajarah.

Тигр, естественно, прыгнет на вас без особых размышлений, так что Дональду придется худо, если будет стоять, разинув рот. Быстренько повернитесь лицом к атакующему тигру и выстрелите в него плунжером, чтобы поразить его прежде, чем он приземлится, поскольку тигр на земле абсолютно неуязвим. Когда тигр запрыгнет на одну из высоких платформ, приготовьтесь увернуться от его огненного дыхания. Пробегите как раз под платформой и дальше по полу. Пламя угодит как раз в то место, где вы находились, а значит Дак не получит никаких повреждений. Проведите шесть точных атак, и тигру капут.

— Загадка Сфинкса (The Riddle of the Sphinx). Египет.

Решение этой загадки найдете в свитке Гуфи (Goofy`s scroll), Там будет написано : 1 – солнце (sun), 2 – луна (Moon), 3 – звезда (Star). На полу в комнате, где потолок будет спускаться вниз и может раздавить, если будете стоять неподвижно, запрыгните на плиты, на которых нарисованы эти символы, в вышеуказанном порядке, т.е. вначле на плиту с солнцем, затем с луной и, наконец, со звездой, и потолок тут же поднимется вверх.

— Викинг призрак (The Viking Ghost).

Довольно слабенький босс. Как только он выглянет из-за своего щита, немедленно атакуйте плунжером прежде, чем он успеет метнуть в вас свой боевой молот. Голова его отлетит в сторону и покатится по направлению к вам, а затем он буквально разделится на части и перелетит на другую сторону экрана. Повторите эту атаку восемь раз и уничтожите призрака.

— Пит (Pete).

После того, как смертельный враг вызовет вас на дуэль, он тут же закопается в землю. Так что вначале расправьтесь с двумя его холуями, используя кукурузу или пузырьковое оружие, а затем атакуйте самого Пита, используя присоски. Понадобится не менее 10 присосок, чтобы уничтожить этого громилу. И учтите, что после некоторых ваших удачных атак, он на время становится неуязвимым, и ни в коем случае не стойте под ним, иначе он

обрушит вам на голову здоровенный пресс и раздавит в лепешку.

— Хранитель сокровища (The Guardian of the Duck Treasure).

Встаньте на поатформу и дождитесь, когда появится босс. Он непобедим до тех пор, пока держит в руках меч. Поэтому подождите, и как только он метнет его в вас, немедленно опуститесь на пол и скользите в противоположную сторону от того места, куда должен вонзится меч. Таки образом спасетесь, а сразу же после этого атакуйте его присосками, поскольку именно в этот момент он как раз и уязвим. Правда, понадобятся 12 присосок, чтобы уничтожить этого ведьмака.

ПРОХОЖДЕНИЕ

— Уровень Duckburg.

Итак, вы стартуете на этом уровне. Пройдите вдоль улицы, прикончите плохих ребят, отыщите по пути 5 перцев, подберите их, а в конце уровня встретите пса в роскошном костюме, который сообщит вам, что для того, чтобы продолжить игру, необходимо найти красные присоски. Игра устроена таким образом, что только отсюда вы можете попадать на очередные уровни, закончив предыдущий. Так что сюда придется возвращаться регулярно после успешного завершения каждого уровня. Медлить не стоит, вызывайте самолет и отправляйтесь на очередной уровень.

— Уровень Mexico.

Понятно, что кругом сплошная пустыня. Осторожно пробирайтесь через нее, уворачивайтесь от колючих кактусов, не вляпайтесь в зыбучие пески, а на следующем участке уровня придется как следует попрыгать, чтобы добраться до движущихся платформ. Будьте осторожны, когда будете перебираться через расселины, поскольку здесь ужасно много летающих попугаев, а когда увидите ящики со взрывчаткой (TNT), то обязательно прыгните через них, поскольку при взрыве огненная волна распространяется по полу, и можно серьезно обжечься. В конце уровня встретите Sweet Senorita и узнаете, что необходимо отыскать ключ героя (Hero Key), а он находится в Duckburge. Так что летите обратно, снова поговорите с псом в костюме. К счастью, именно у него окажется нужный вам ключ, и пес вручит вам его. Возвращайтесь обратно, войдите в замок, пробирайтесь через него, используя в качестве платформ движущиеся рожи. Сначала парализуйте их, затем запрыгните и поднимайтесь наверх. Уворачивайтесь от движущихся языков пламени и скачущих рож в тоннелях. Где нужно, ползите. Не торопитесь, дождитесь когда эти рожи поднимутся наверх, и двигайтесь дальше. В конце уровня встретите Гуфи и получите от него очень важный свиток, а также красные присоски. Заодно вы узнаете, что вас давно разыскивает Gyro Gearloose, но ищет она почему-то в Duckburg, так что покиньте замок и летите обратно.

— Duckburg (2).

Вскарабкайтесь на стену, используя присоски, и пробирайтесь по крышам. Когда доберетесь до секции и увидите проход, ведущий вниз, и несколько черепах, не спускайтесь по нему вниз, выстрелите в стену прямо перед собой и карабкайтесь наверх. Таким образом сможете перебраться через крышу, а заодно избежите встречи с черепахами, которые будут путаться под ногами и за-

блокируют проход. Когда доберетесь до конца крыши, встаньте как можно правее и катитесь по склону вниз до следующей крыши. Постарайтесь проскочить мимо усилителя звука, который находится как раз над вами. А если захотите возвращаться обнратно этим же путем, то никаких проблем не возникнет. Когда доберетесь до конца крыши, спуститесь по лестнице и приготовьтесь к одному из самых увлекательных моментов игры. Хватайтесь за блок и мчитесь вниз вдоль проволоки, к которой он прицеплен. Таким образом перенесетесь через расселину. Однако, не хлопайте ушами, будьте очень внимательны и, как только увидите электрический разряд впереди, немедленно перепрыгните на другой блок, катящийся по параллельному проводу. При этом в какой-то момент вы начнете двигаться в противоположном направлении. Не стоит немедленно перескакивать на другой блок, поскольку при этом вы наверняка упустите кое-какие полезные предметы. В конце этого уровня встретите Гиро (Gyro) и получите от него пузырьковвый пистолет bubble gun, а заодно и изрядное количетиво боеприпасов, если вам необходимо. Возвращайтесь обратно к флагу и летите на следующий уровень.

— Transylvania.

Пробирайтесь через болотистую местность и постарайтесь не свалиться в одно из торфяных болот, иначе неизбежно потеряете жизнь. Уворачивайтесь от различных врагов, и Дональд установит флаг возле замка. Затем войдет внутрь, побеседует с привидением, взорвет стену, используя пузырьковый пистолет. Держите его при себе, пока будете находиться в замке, расстреливайте стены и бочки. В некоторых обнаружите полезные предметы, но в других окажутся зеленые шары, которых нужно избегать, как чумы. Затем попадете в водную секцию. Выбирайте любой маршрут, который вам нравится, но постарайтесь увернуться от раскачивающихся шаров и шипов и учтите, что под водой вы прыгаете далеко не так ловко, как на суше. Дождитесь, когда плиты поднимутся, и мчитесь под ними прежде, чем они отпустятся вновь. Перепрыгивать через них даже и не пытайтесь. Обязательно воспользуйтесь верхним маршрутом в конце этой секции, чтобы отыскать полезный power-up.

Здесь же встретите здоровенное привидение. Бегайте вокруг него, уворачивайтесь от атак до тех пор, пока не окажетесь возле большой стены из плит. Выстрелите в нее несколько раз из пузырькового пистолета и, когда останется одна плита, запрыгните на нее и поднимайтесь наверх в следующую секцию. Здесь увидите высокий утес, на который нужно забраться как можно быстрее, поскольку стена немедленно начнет "закрываться". Если возникнут какие-то проблемы, немедленно спрыгните вниз на землю, и стена тут же уберется обратно.

Привидение снова появится, но уже в предпоследней секции этого уровня. На этот раз нужно немедленно уничтожить первый блок, выстрелив в него из пузырькового пистолета, а затем воспользоваться присосками и забраться на вершину блока. Затем, снова используя присоски, забраться в шахту наверху. Войдите в дверь и встретите графа Дракулу. Как прикончить его, уже знаете, а в

награду получите драгоценную карту, с помощью которой сможете отыскать сокровище (real treasure map).

Теперь самое время отправляться в Maharajah. Вам здесь не понадобятся никакие предметы, так что и искать ничего не следует. Первая секция совсем простая, практически прямолинейная. Старайтесь избегать встреч с заклинателями змей (snake charmers) и когда войдете во дворец, встретите Maharajah, который предложит вам, в некотором смысле, сделку. Вам предстоит сразиться с тигром в саду, и если победите, то получите сверкающую слезу Сфинкса (sphinx tear). Однако, прежде чем добраться до тигра, вам придется преодолеть сложный лабиринт, в котором куча разнообразных врагов: черепах, заклинателей змей и т.д. Прежде всего отправляйтесь налево, спуститесь вниз, а затем пройдите через первую дверь. В следующей комнате сверните направо, подойдите к первой двери, войдите в нее, а затем сверните налево, прыгните в дверь. Используйте красные присоски, чтобы вскарабкаться по стволу шахты, и когда окажетесь наверху, проползите через расселину и доберетесь до двери. Теперь нужно перебить заклинателей змей, уничтожить черепаху в узком проходе и ползти по нему до тех пор, пока не увидите дверь чуть выше вас. Она и приведет вас к тигру. Как сражаться с этим боссом вы уже знаете.

После того, как победите тигра и получите слезу Сфинкса, отправляйтесь в Египет. Здесь вы сможете отыскать несколько перцев. Последние два из них отнимите у черепах, а встретите их возле одной из пирамид. Постарайтесь не утонуть в зыбучих песках, а когда доберетесь до пирамиды, то Дональд заявит, что попасть внутрь он не может, но затем вспомнит про слезу Сфинкса, использует ее, и дверь откроется.

Войдя внутрь пирамиды, приготовьтесь к серьезным испытаниям. Пройдите вдоль коридора, перебирайтесь по движущимся платформам, а затем воспользуйтесь лестницей. Кстати, здесь можно успешно срезать угол. Поднимитесь наверх, войдите в секретную комнату, найдете в ней несколько интересных призов. Затем снова поднимитесь наверх и окажетесь даже чуть дальше на этом же уровне, чем если бы следовали ранее предложенному способу. Если считаете, что готовы к серьезному испытанию, сверните налево. постарайтесь не напороться на копья, когда увидите, что они опустились. Пробегите через это место как можно быстрее, а если увидите, что они торчат, дождитесь, когда они опустятся, а затем пробегите через этот участок. Перебейте плохих парней. Они ничуть не сильнее, чем мерзавцы из замка ацтеков, хотя выглядят совсем по-другому. Над своей головой увидите два космических корабля. Добраться до них можно с помощью присосок, а внутри обнаружите очень интересные предметы. Поднимайтесь дальше наверх, сбегите вниз по склону, запрыгните на платформу, перескочив через огненную яму. Если свалитесь в нее, то мгновенно погибнете. В следующей комнате перескочите еще через несколько огненных ям. Будьте осторожны, поскольку платформы имеют дурную привычку обрушиваться. Остарегайтесь языков пламени с потолка и, в конце концов, попадете в коридор,

который перемещается то вверх, то вниз. Бегите по нему, своевременно меняйте направление. Стена огня будет бувкально преследовать вас, но если будете бежать быстро, то она вам неопасна. Взберитесь на стену (к счастью, здесь нет языков пламени), проползите следующий участок, а затем снова бегите, держитесь правее, поскольку в этом случае, когда свалитесь с утеса, то не попадете в огонь. Решите головоломку Сфинкса (вы знаете как это делать), а затем воспользуйтесь лестницей и отыщите скипетр Бога Ра. Обратно вы вернуться не можете, да это и не нужно, так что спускайтесь вниз по лестнице, как только она появится, и прыгайте в шахтную вагонетку. Дальше довольно просто: когда подъедете в первой расселине, перескочите в следующую вагонетку, преодолейте вторую расселину, затем точно так же третью, и на этом испытания закончены.

Отправляйтесь на южный полюс (South Pole), пройдите первую секцию, вскарабкайтесь на холмы, уворачивайтесь от вражеского огня. Спускаясь вниз, встаньте на большой блок льда, и когда доберетесь до флага, Дональд заметит ключ, вмерзший в лед. Используйте скипетр Бога Солнца Ра и буквально через несколько мгновений растопите лед и сможете заполучить ключ викинга (Viking Key).

Отправляйтесь на корабль викингов (Viking Ship), расстреляйте бочки, убейте любых викингов, которых только встретите. От их стрел легко увернуться. Вскарабкайтесь на стену в самом конце, затем поднимитесь в "воронье гнездо", пройдите направо и найдете 1-up. Только постарайтесь при этом не свалиться с карниза. Кстати, вы можете заполучить здесь любое необходимое количество предметов и приходить сюда сколько угодно раз. Для этого нужно только свернуть налево, пройти на последний экран, а затем вернуться обратно, и все призы снова окажутся на своих прежних местах. Дальше вы можете пробраться, используя любой из блоков, движущихся по натянутому троссу, перебежать через обрушивающуюся платформу и, наконец, побеседовать с капитаном. От него узнаете, что если сумеете победить призрака на его корабле, то получите в награду дневник викинга (Viking Diary).

Используйте ключ викинга, чтобы войти в трюм, спуститесь по первой лестнице и в правой части этой секции используйте присоски, чтобы взобраться на стену. Обнаружите секретный проход, в котором могут быть очень интересные находки. Затем пройдите налево, спуститесь вниз, пройдите по нижнему урвоню, увернитесь от здоровенного жлоба и вскарабкайтесь по лестнице. Слева (вам придется воспользоваться присосками) увидите проход, ведущий к призраку викинга (Viking Ghost). Как разобраться с ним вы уже знаете, это написано в разделе о боссах, а после победы возвращайтесь обратно и поговорите снова с капитаном. Он признается, что, на самом деле, дневника у него нет, он находится на северном полюсе глубоко подо льдом. Однако при этом он вам даст древнюю присоску викингов (неужели уже тогда они ими пользовались?). С помощью этой присоски сможете разобраться с летающими монстрами. Теперь самое время отправиться на север-

ный полюс.

Справа от флага увидите непроходимую расселину, а наверху летает попугай. Выстрелите в него своей присоской, и он, в случае успеха, перенесет вас на другую сторону. Если же промахнетесь, пройдите в левую часть экрана, а затем возвращайтесь обратно. Во время полета уворачивайтесь от других попугаев, поскольку они будут атаковать вас своими бомбами и при случае могут сбить прямо в это глубокое ущелье, где вы неминуемо погибнете. Затем перебирайтесь по плавучим льдам, остерегайтесь китов, иногда они могут быть очень коварными, а в следующей секции проследуйте по дорожке до конца, уничтожьте все выступающие ледяные блоки, пройдите через пещеру, найдите дополнительную жизнь 1-up. Она спрятана в одиночном ледовом блоке. Перед тем, как вскарабкаться в шахту на выход, используйте пузырьковый пистолет, чтобы разбить лед, и, в конце концов, обнаружите дневник викинга. Поднимайтесь вверх по стволу шахты, разбейте наверху лед, постарайтесь сохранить достаточно боеприпасов для своего пузырькового пистолета, и тут увидите Пита. Этот негодяй, оказывается, похитил племянников Дональда и вернет их только в том случае, если отдадите ему дневник викинга и карту, по которой можно отыскать сокровище (Treasure Map).

Теперь вам предстоит добраться до убежища Пита (Pete`s Hideout) и самое время отправиться туда. В первой фазе этого уровня перебейте всех врагов. Дальше ваши действия чрезвычайно просты и понятны, нужно только пересечь очередное ущелье, уцепившись присоской за попугая. Если пропустите одного, не волнуйтесь, их здесь целая куча. Запрыгните на блок и приготовьтесь в очередной раз прокатиться на шахтных вагонетках. Перескочите уже известным вам способом через две довольно узкие расселины, а когда попадете на следующий уровень, придется перебираться через расселины, используя специальные платформы типа “пропеллера”. Они словно висят в воздухе целой группой, а затем как бы разлетаются в стороны. Всего их восемь штук. Используйте подходящий момент, чтобы прыгать с одной из этих платформочек на другую. Последний прыжок необычайно сложный. Когда две платформы перелетят в нижний правый угол, запрыгните на первую из них, а когда платформы снова объединятся, выстрелите присоской в стену справа. Когда они разъединятся вновь, прыгайте к верхним правым платформам, а оттуда перескочите прямо на присоску прежде, чем платформы разъединятся. Это единственный способ перебраться через эту расселину, и, конечно, он потребует определенной практики и внимания. Практически наверняка потеряете здесь одну, а то и две жизни, зато следующая секция чрезвычайно простая. Продвигайтесь вперед, проползите вдоль довольно узких шахт, в которых наверняка встретите черепах. Прыгайте через любые расселины до тех пор, пока не доберетесь до лифта. Спускайтесь вниз, затем пройдите по коридору, поднимитесь наверх в последнем лифте и, если хотите, расправьтесь с тремя мерзавцами. У двоих из них жареные цыплята. Кстати, перед тем, как доберетесь до Пита, придется разобраться с еще одним

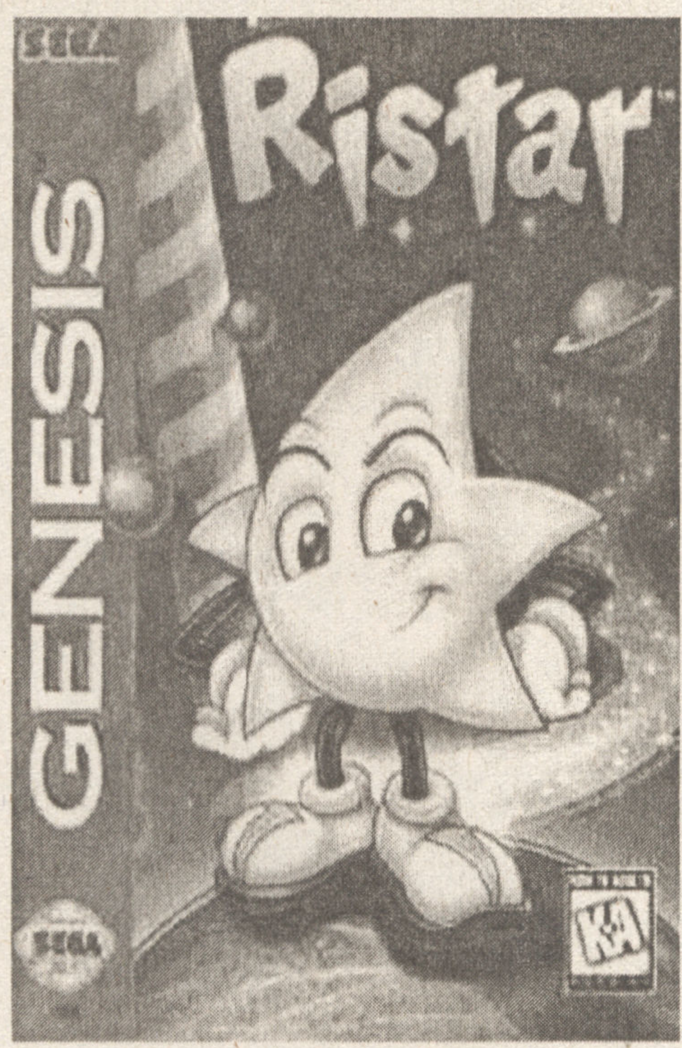
крутым парнем, победив которого получите карту и желанный дневник. Прочтя его, узнаете, что опустив карту в воду, можно обнаружить месторасположение огромного сокровища. Правда, при этом непонятно почему Пит этого не сделал, да и Дракула не разобрался.

Успокаиваться рано. Впереди последний и, пожалуй, самый трудный уровень. Перескочите через расселину, используя платформы, напоминающие большие листья. Будьте очень осторожны, поскольку они могут рухнуть вниз. Затем встаньте на довольно хилую доску, расположенную над шахтой, и прыгайте вниз. Удерживайте кнопку **RIGHT** во время падения, чтобы не пробить следующую хилую доску, иначе свалитесь на самое дно шахты и тут уж безусловно погибнете. Постарайтесь безопасно приземлиться, затем поднимайтесь вверх по следующей шахте, используя лианы, которые начинают гореть буквально в тот момент, как только вы прикоснетесь к ним. Нужно действовать очень быстро, и когда войдете в замок, уничтожьте статуи, используя кукурузный пистолет.

Выход отыскать довольно сложно. Подойдите к движущимся платформам, взберитесь на первую из них, используя присоски, затем пробирайтесь налево через платформы. Присоски вам в этой ситуации очень пригодятся, выстрелите одну влево, а затем еще одну прямо вверх и прыгайте по ним. Используйте последнюю присоску, чтобы перебраться в следующую секцию, где вам предстоит взобраться на платформу. Отыщите вертикальный проход в потолке, вскарабкайтесь по нему и ползите вдоль этого тоннеля. В конце концов, доберетесь до окна, из которого видно здоровенное ущелье. Подпрыгните в воздух, нажмите кнопку RIGHT, и тут же появится одна из невидимых платформ. Учтите, что они становятся видимыми только в тот момент, когда вы оказываетесь прямо над ними. Таким образом сумеете переехать через ущелье, а как победить босса вы уже знаете.

После того, как победите финального босса, Дональд открывает сундук с сокровищами и обнаруживает там очень сипатичную статуэтку принцессы. Он возвращайтеся домой, встречает Daidy. Вместо того, чтобы обрадоваться, она просто в бешенстве. В этот момент племянники Дональда, спасенные им (которые, собственно, и несли статую), то ли спотыкаются, то ли еще что, во всяком случае статуя падает, разбивается, из нее выкатывается ожерелье (кстати, очень красивое). Оно подскакивает и оказывается на шейке у Diasy. Вот теперь она по-настоящему счастлива.

RISTAR



Эта очень длинный платформер, который покорит и малых, и старых! Вы управляете Звездой с ногами и руками! Она убивает врагов очень оригинально — "катапультирует" себя в воздух (с помощью пусковой установки) и превращается в стреляющую "боевую" звезду. Зрелище просто невероятное!

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Часть 1: Призовые стадии Bonus Stage.

Стадия 1-1.

Как раз перед схваткой с промежуточным боссом (mid-boss) обнаружите рукоятку, висящую в воздухе. Схватив ее, можете закрутиться с огромной скоростью. Удерживайте кнопку направления, в котором вы смотрите, когда схватите рукоятку, и закрутитесь. Выберите подходящий момент, отпустите кнопку B и вылетите в нужном направлении: вверх и направо. Тогда, если сумеете точно выполнить этот прием, сможете допрыгнуть до плавающих платформ. Дальше прыгайте с платформы на платформу, пока не обнаружите еще один spinner. Хватайте его и отправляйтесь на призовую стадию.

Стадия 1-2.

Со старта выберите верхнюю дорожку, и когда сшибете два дерева, у второго в нижней части находятся рукоятки, прыгните вверх и, когда окажетесь на вершине дерева, хватайте летучую мышь, которая швыряется шипастыми шарами. Но таранить ее головой (head-butt) пока не следует. Вместо этого удерживайте кнопку **B** и продвигайтесь направо, а когда доберетесь до плавающей платформы, врежьте ей как следует головой, приземлитесь на платформу, затем хватайте еще одну летучую мышь, прокатитесь на ней к тому месту, где находится синяя звезда, "ныряющий" цыпленок (diving chicken) и специальный spinner.

Стадия 2-1.

После того, как начнется наводнение, продвигайтесь налево к острову в верхнем левом углу и обнаружите spinner как раз над ним.

Стадия 2-2.

Как только проберетесь через подземные пещеры и окажетесь на поверхности, запрыгните на скальный хребет справа и хватайте Starfish. Прыгните в воду, чтобы ее утопить, а затем выпрыг-

ните снова на скалы. Дождитесь, когда из воды поднимутся большие пузыри и прыгайте по ним, используя их, как платформочки. Однако учтите, что пузыри исчезают, как только вы к ним притронетесь, так что действовать нужно быстро. Когда по пузырям доберетесь до плавающей платформы со spinner, хватайте его. Кстати, ту же самую технику можно использовать и в самом начале, чтобы получить дополнительную жизнь 1-up.

Стадия 3-1.

После того, как увернетесь от пламени (для чего нужно ухватиться за рукоятки наверху), окажетесь перед целым рядом огненных ям. Кстати, остерегайтесь стервятника. В одной из таких ям обнаружите spinner. Хватайте его, раскрутитесь, взлетите наверх и чуть-чуть направо. Здесь находится плавающая платформа, а над ней нужный вам spinner.

Стадия 3-2.

Отправляйтесь по нижней дорожке, пока не обнаружите над огнем spinner. Справа находится синяя звезда. Используйте spinner, чтобы выполнить прыжок и добыть драгоценный камень стоимостью в 10 очков, для чего нужно будет взлететь вверх налево. Заодно хватайте дополнительную жизнь в верхнем правом углу. Затем выполните мощный прыжок и, когда окажетесь на самом верху, ухватитесь за шест, а над ним в верхнем левом углу находится spinner.

Стадия 4-1.

Когда доставите второй metronome и переберетесь через шипы, используйте “щипцы” (pincers), чтобы удерживать metronome, и доставьте его на самый верх второго вентилятора. Здесь вы обнаружите дорожку, ведущую направо. Кстати, здесь также находятся шипы, а за ними songbird. Убейте робота, затем ухватитесь за рукоятку на краю, раскрутитесь и перелетите на платформу, а оттуда на плавающую над ней платформу. Прыгните вправо, хватайте рукоятку у края ниши. Возможно, понадобится несколько попыток, и сцапаете очередной spinner.

Стадия 4-2.

Когда будете пробираться через участок с бочками, обнаружите место, где находится шахта с шипами, а над ней звезда. Справа увидите несколько шестов с зелеными “рогами”. Спрыгните в шахту, хватайтесь за шест справа от бочки внизу, точно рассчитайте время. Иначе схватите шипы, получите повреждения, и таймер начнет отсчитывать время значительно быстрее. И когда окажетесь в зоне справа, где находится еще две небольших шахты с шипами, подпрыгните вверх; хватайтесь за стенки, чтобы не напороться на шипы, и когда минуете вторую шахту, обнаружите spinner.

Стадия 5-1.

Очень трудная стадия, поэтому сосредоточьтесь. Отправляйтесь по самой верхней дорожке прямо со старта, постарайтесь не свалиться вниз, поскольку наверх потом забраться не сможете, и у вас всего один единственный шанс. Именно поэтому эта призовая стадия одна из самых трудных. Когда обнаружите синие предметы, учтите, что они обрушиваются, как только вы к ним притрагиваетесь, а сверху начинают обрушиваться сосульки. Так что прыгайте через них, ухватите рукоятку в верхней части стены справа, поднимайтесь как можно выше вверх и хватайте spinner.

Стадия 5-2.

Когда увидите ледяные склоны, имеющие форму пирамиды, обратите внимание

на робота внизу. Получите от него повреждения, если промахнетесь в прыжке. Когда заберетесь на самый верх, прыгните на последний склон на левой колонне, а оттуда, как только приземлитесь, прыгните с края налево, ухватитесь за шест, хватайте spinner в верхнем левом углу этой зоны. Советовать легко, а сделать очень трудно.

Стадия 6-1.

Когда на вас будут антигравитационные ботинки (anti-gravity shoes), пройдите налево (не входите в "колонну" с шипастыми шестами), и когда окажетесь в комнате, в верхнюю часть которой у вас не будет возможности вернуться, подпрыгните, ухватитесь за левую стену, а затем прыгните по диагонали, ухватитесь за самую верхнюю точку и таким образом постарайтесь подняться на самый верх, цепляясь за стену после каждого прыжка. Проскочите мимо робота, а когда окажетесь наверху, хватайте orbot и перемахните через платформу. цепляйтесь за рукоятки и поднимайтесь наверх, где и добудете spinner.

Стадия 6-2.

Когда приблизитесь к концу стадии, обнаружите комнату, по форме напоминающую латинскую букву L. Справа находится транспортер, до которго можно добраться, используя spinner и перелетев над шипами. Как только заберетесь на самый верх, прыгая по зигзагу назад и вперед, вскарабкайтесь на левую стену, используя ту же самую технику, что и в предыдущей стадии. Хватайте orbot, перемахните к транспортеру, который вас и доставит в комнату со spinner.

— Часть II. Как добыть сокровища.

Стадия 1-1.

Хватайте spinner и "выстрелите" чуть правее или левее. Можно, кстати, вскарабкаться по любой стене тем же манером, как вы действовали на стадиz[6-1 и 6-2 и сможете добраться до spinner. Приземлившись на центральной платформе, возьмите магическую звезду Magic Star.

Стадия 1-2.

Обратите внимание на светящиеся платформочки. Вам нужно цепляться за них последовательно, причем на горизонтальных платформочках можно встать. Учтите, что это практически цирковое упражнение, и нужно очень четко рассчитать время. Когда подниметесь на самый верх, найдете там кристаллическое яблоко crystal apply.

Стадия 2-1.

Плывите на дно в правый угол, врежьте головой прямо в сундук. Он откроется, и найдете там очередное сокровище: устрицу. Кстати, она будет двигаться по всей комнате, а вам предстоит поплавать за ней и умудриться сцапать ее, хотя это совсем непросто.

Стадия 2-2.

Выпрыгните из воды и хватайте нижний spinner. Здесь, кстати, spinners достаточно много, так что если выстрелите вверх и чуть правее, то сможете добраться до платформы в верхнем левом углу, вообще не используя рукоятки, и найдете на ней очередное сокровище: чайничек (teapot).

Стадия 3-1.

Последовательно цепляйтесь за рукоятки, продвигаясь вперед, и если промахнетесь и не сможете уцепиться, то свалитесь вниз на острые шипы, и таймер начнет намного быстрее отсчитывать время. В нижнем правом углу найдете пылающий меч (flaming sword).

Стадия 3-2.

Хватайте первый spinner, "выстрелите" вправо, затем хватайте еще один spinner, прежде чем напоритесь на шипы на полу, и снова "выстрелите" вправо. В конце концов, в самом дальнем правом углу найдете очередное сокровище: чугунок (fire pot).

Стадия 4-1.

Очень сложная стадия. Как только схватите сундук, он тут же исчезнет, а вам предстоит последовательно цепляться за сундуки, чтобы суметь запрыгнуть на верхний ряд. Если промахнетесь, то придется найти какой-нибудь другой путь наверх, не использовать сундуки, на которые можно встать. Так что заранее спланируйте свой маршрут и, как только окажетесь наверху, прыгайте и цепляйтесь за рукоятки наверху, пробирайтесь направо, а когда воспользуетесь последней рукояткой, хватайтесь за край красной платформочки, и сокровище (колокольчик bell), ваш. Ну а если свалитесь, то уж ничего не поделаешь.

Стадия 4-2.

Здесь вам придется воспользоваться небольшими платформочками, которые действуют как трамплины, подбрасывая вас наверх. Таким образом сможете перескочить через несколько башен и не напороться на шипы. Будьте осторожны и внимательны. Вы уже знаете, что если наткнетесь на шипы, то таймер начинает ускоряться. В самой дальней правой части найдете ключ.

Стадия 5-1.

Прыгайте вниз и катитесь по склону, а когда окажетесь в нижней части склона, подпрыгните и ухватитесь за красную платформочку. Затем развернитесь и еще раз ухватитесь за платформу и на этот раз скользите налево по тому же самому склону. Перепрыгните через "бугор", поскольку если наткнетесь на него, то поедете совсем в другую сторону; а если перескочите, так и будете двигаться в нужном направлении. Затем соскользните влево, где найдете роскошное мороженое.

Стадия 5-2.

Пожалуй, одна из самых сложных. Первым делом вам нужно запрыгнуть в просвет между двумя склонами, а это очень сложно. Предположим, что у вас достаточно много времени, вы сумели справиться с этой задачей и оказались в подводном тоннеле с острыми шипами. Плывите, не торопясь, с нормальной скоростью, ни в коем случае не натыкайтесь на шипы, а когда выберетесь на другую сторону, выскочите из воды прямо на склон, а затем подпрыгните и перескочите на другой склон. К этому моменту у вас практически не останется времени, поэтому быстренько вскарабкайтесь на левую стену, свалитесь вниз, хватайтесь за крошечную красную платформу и, когда взберетесь на нее, прыгайте направо и найдете очередное сокровище. Это алмаз.

Стадия 6-1.

Прыгайте по платформам-трамплинчикам последовательно с одной на другую и поднимайтесь таким образом на самый верх. Здесь ухватитесь за красную платформочку, перемахните на другую сторону, спрыгните вниз и на этот раз вам нужно точно рассчитать время, чтобы ухватиться за платформу в нужный момент и, раскачавшись, перелететь к очередной "шахте" прежде, чем вы снова приземлитесь на нажимную подкидную платформочку, которая отбросит вас назад. В случае удачи, оказавшись в самом

низу, найдете деталь "Золотой Машины" (golden machine piece).

Стадия 6-2.

Довольно сложная стадия, но, конечно, попроще предыдущей. Первым делом нужно ухватиться за стену чуть ниже пурпурного камня, а затем, цепляясь за стену, перебраться по диагонали как раз над ним. Вы уже знаете как карабкаться по стенам и, когда сумеете это сделать, цепляйтесь поочереди за платформы. Когда окажетесь на последней, уцепитесь за красную платформочку и выполните прыжок к последнему сокровищу. Это древний алмаз (ancient diamond). Сделать труднее, чем рассказать. Желаем удачи.

— Часть III. Как победить босса.

Flora mid-boss. ***Первый промежуточный босс, это гигантская змея, которая появляется из одного отверстия и пытается заползти в другое. Нужно протаранить змею три раза головой, что сделать довольно трудно, но если проявите терпение и выработаете разумную стратегию, то справитесь с этой задачей.***

Flora boss. ***Рино не очень опасный соперник. Врежьте ему головой три раза, атакуя снизу, и обезьянка со спины носорога свалится; атакуйте ее головой. Повторите эту процедуту три раза и одержите победу. Остерегайтесь только вихрей и хлопьев (snowflakes), которые он будет разбрасывать.***

Undertow mid-boss. ***На этот раз придется сразиться с водными монстрами, которые будут подниматься наверх, а затем падать вниз. Каждого из них нужно протаранить головой один раз и заранее подготовиться к следующей атаке. Остерегайтесь различных предметов, которые они будут ронять. Особенно опасны рыбы, будьте осторожны.***

Undertow boss. ***Ohsat будет плавать назад и вперед, но повреждений вам нанести не сможет, и когда он будет уплывать с экрана, то именно в этот момент проведет атаку, выпустит какую-то рыбу, несколько бомб, напоминающих медуз, а также ронять камни. Это наиболее частая атака, но от нее можно увернуться, отплыв к краю экрана. В какой-то момент он может попытаться протаранить вас, но вы в ответ (хотя это довольно сложно), постарайтесь врезать ему головой. Четырех таких ударов будет достаточно.***

Scorch mid-boss. ***Глаза орботов будут появляться в отверстии, а когда появятся их тела, атаковать нужно в том порядке, в котором появлялись глаза. Если ошибетесь, то поджаритесь на огне. Можно взять карандаш и бумагу и записать в каком порядке появляются глазки. Причем каждый раз времени у вас становится все меньше и меньше, а орботов больше. После победы не забудьте взять дополнительную жизнь.***

Scorch boss. ***Adahan серьезный соперник. Когда приблизитесь к нему, старайтесь держаться сбоку, поскольку он, как правило, появляется в центре. Если отплывет в угол, то вы должны дождаться, когда он атакует с обеих рук, а затем попытаться протаранить его прежде, чем он окажется на земле. Если же он сумеет приземлиться, то или выстрелит из обеих рук, или атакует "наземной" волной. Увернитесь от этих атак в прыжке и тараньте головой. После двух удачных попаданий окажетесь в стволе шахты и можете выбраться из нее, лишь проведя атаку. Босс как раз появится над вами, и как только он начнет приближаться, тараньте его, но ни в коем случае нельзя получить повреждений. Проведя успешную атаку, повто-***

рите эту процедуру заново, атаковав его еще три раза, а затем атакуйте красного "крота", и победа за вами.

Sonata mid-boss. *Три птичьих головы появятся наверху. Встаньте поближе к одной из них и, когда она грохнется на землю, немедленно атакуйте. Птичьи головы уязвимы в тот момент, когда они падают на землю, и каждый их можно унчтожить тремя таранами, а когда на экране появится волна орботов, встаньте внизу, и они проскочат над вами.*

Sonata boss. *Awaueck приземлится на насест, будет стрелять или атаковать вас какими-то синими бумажками. Они могут нанести повреждения, так что будьте внимательны, следите за различными предметами, падающими с потолка. Протараньте головой "насест" три раза, чтобы сбить его вниз. Босс попытается спикировать, атаковать вас бомбой или обрушить на вас целый дождь перьев. Если здоровье не в порядке, уворачивайтесь от атак, пока не появится звезда, но постарайтесь дважды протаранить его головой, и он снова вернется на свой "насест". Повторите эту процедуру три раза, и от него останутся лишь воспоминания.*

Freon mid-boss. *Какой-то инопланетный монстр, держащий бомбу перед собой, будет вашим очередным соперником. Подпрыгните и атакуйте в верхнюю часть туловища, а затем вам придется сразиться с большим снежным шаром. Стойте на месте, и как только снежный шар появится перед вами, хватайте его и метните в монстра. При этом нужно уворачиваться от снежных шаров, которые он мечет в вас. Босс уязвим только в тот момент, когда держит очередной шар над своей головой и намеревается его швырнуть, так что точный расчет времени абсолютно необходим, равно как и прекрасная реакция. Попадете в него три раза и одержите победу.*

Freon boss. *Itamor серьезный противник. Атакует, швыряя в вас ледовые блоки, и если попадет, то заморозит и съест, так и не размораживая. Когда такой же монстр, которого вы победили перед этим, появится, хватайте пиццу, которую он держит в руках, а затем выберите подходящий момент и метните ее так, чтобы она оказалась во рту у Itamor. Он как раз откроет рот, когда закончит жевать. Если пицца упадет на землю, то вы ее потеряли. Если же попадете точно ему в рот, то босс подпрыгнет, а вы старайтесь держаться чуть правее отбрасываемой им тени, и как только он приземлится, то снова подпрыгнет, пробегите под ним. Сумеете забросить ему в пасть четыре пиццы, и победа за вами.*

Automation mid-boss. *Здесь вам предстоит сразиться с целой группой orbots. В каждой атакующей группе вы должны таранить лидера орбота. Узнаеете его сразу, на нем шлем. Если вы атакуете другого орбота, то он сразу почернеет и уже повреждений нанести вам не сможет. На самом деле, ситуация довольно сложная, и вам потребуется удача, во всяком случае, при первых попытках. К счастью, если вы погибнете (а это наверняка случится несколько раз), то сможете продолжить игру с этого же места. Атакующее построение у орботов меняется. Это может быть круг, крест и, так называемые, построения single Shoot. В этом случае вам нужно уворачиваться от их атак и стараться таранить трех орботов в тот момент, когда они открывают огонь. И конечно же, протаранить лидера, как только он попытается обстрелять вас.*

Automation boss. *Как ни странно, этот босс не очень силен, хотя и владеет различными атаками. Чаще всего будет шварять в вас различные предметы. Тараньте его головой, действуйте непрерывно, не давайте ему передышки и можете не бояться его атак, а когда, в конце концов, оглушите его, будьте осторожны, поскольку сверху на вас обрушатся клещи (pincers). Прыгните через босса, как только они посыпятся, и займите позицию, чтобы Uranim, клещи (pincers) и вы оказались на одной прямой. Когда клещи попытаются атаковать вас, то на самом деле попадут в босса, а вы не спите, тараньте босса при первой возможности до тех пор, пока не одержите победу. После этого увидите запуск космической ракеты (Greedy's).*

Space cruiser mid-boss. *Огромный робот, на спине у него какая-то веревка, и если вы его атакуете, то он тут же поднимает щит и прикрывается им. Тем не менее, тараньте его непрерывно до тех пор, пока сумасшедший ученый не спрыгнет вниз, чтобы отремонтировать глаз, который отслеживал вас по всему уровню. К сожалению, когда вы атакуете, то нужно еще уворачиваться от бумерангов, потоков пуль, лазерных очередей и энергетических лучей, через которые, кстати, можно перепрыгнуть, а от бумерангов и пуль увернуться. Начало лазерной атаки легко предугадать, так что если будете внимательны, можете ее не опасаться. Атакуйте полоумного ученого и после пяти точных атак спокойно отправляйтесь к месту финальной схватки.*

Space cruiser boss. *Первым делом доктор Greedy выпустит против вас пушки-орбот (cannon-orbot). Бегайте назад и вперед, все время меняйте позицию, тогда их энергетические шары пролетят мимо, а затем подпрыгните и атакуйте одного из орботов. Действуйте в этом новом ключе, пока не уничтожите всех. Затем Greedy начнет телепортироваться по полю боя и сцапать (grab) его очень сложно. Если не справитесь с этим достаточно быстро, то он окружит себя черными орботами и будет атаковать ими, посылая одного за другим. Вам снова придется бегать назад и вперед, чтобы не получить повреждений. Если удастся, можете сцапать одного из орботов, и тогда появится звезда. Однако сделать это достаточно сложно, если вы не профессиональный бейсболист, и почти наверняка потеряете значительно больше звезд, чем заработаете.*

После того, как уничтожите всех черных орботов, Greedy снова телепортируется. Если сможете провести атаку, он тут же выпустит еще пару роботов. Убейте и их, продолжайте атаковать и когда нанесете пять точных ударов, Greedy создаст вихрь, и если он засосет вас, то безусловно погибнете. Хватайте орбота, который упадет вниз и тогда вихрь вам не страшен и как только этот вихрь исчезнет, Geerdy появится в углу экрана, а вы если будете действовать молниеносно, сумеете атаковать его снизу прежде, чем босс исчезнет. Постарайтесь не упустить этот момент, поскольку если он появится в центре, то создаст очередной вихрь. После того, как экран потемнеет, доктор Greedy снова появится и попытается уничтожить вас мощной электрической молнией. Займите позицию на полу, приготовьтесь и, как только босс появится, нанесите мощный удар головой. Как только проведете пять точных атак, полоумный ученый будет уничтожен, а вы просмотрите симпатичную концовку.

SONIC THE HEDGEHOG



Доктор Иво Роботник (Ivo Robotnik), видимо повредившись умом, решил создать гигантскую космическую станцию, которую назвал Death Egg, т.е. Смертельное Яйцо, с помощью которой и намеревается завладеть всем миром. Ему удалось переловить всех животных на плавающем острове (Floating Island). Этот магический остров словно парит в небе, благодаря могуществу специальных изумрудов (Chaos emeralds), удивительных драгоценных камней, обладающих невероятным могуществом. Теперь доктор Роботник собирается посадить всех этих несчастных зверюшек в специальные яйца и таким образом вырастить из них роботов. К сожалению, некоторых животных уже постигла эта трагическая судьба, и у них, судя по всему, одна единственная мысль: уничтожить вас, т.е. Соника. Доктор Роботник ужасно хитроумный, он умеет строить различные ловушки, препятствия и много других пакостных вещей, с помощью которых будет бороться с вами, ведь ежику по имени Соник удалось совершенно удивительным образом ускользнуть из лап доктора Роботника и оказаться на свободе. Теперь вся надежда на него, нашего героя, тем более, что Соник чрезвычайно умен, ловок, а его острые колючки позволяют расправиться с многочисленными роботами, с которыми придется очень часто сражаться. Животные, конечно, на стороне Соника, и их помощь часто будет выручать нашего героя.

Но даже Сонику иногда нужна помощь не только зверей, а потому нужно обязательно при первой же возможности собирать золотые колечки, и тогда Соник практически никогда не погибнет. Колец этих, к счастью, много, сразу найдете несколько штук, но, к сожалению, и это не гарантирует Соника от смерти. Есть еще фактор времени, и у Соника всегда лишь 10 минут, чтобы завершить уровень.

Управление в этой игре чрезвычайно простое, но эффективное. Чтобы управлять движением Соника, нажимайте кнопки **LEFT** или **RIGHT**, и он отправится в соответствующем направлении. Если нажмете кнопку **DOWN**, то Соник нырком увернется от опасности, а нажав

кнопки **A, B** и **C**, выполните прыжок. Вот, собственно, и все. Именно эта простая и эффективная система управления является одной из очень привлекательных черт этой замечательной игры. И наконец, Соник может выполнять великолепную атаку Super Spin Attack. Для этого нужно нажать на бегу кнопку **DOWN**. В результате ежик сворачивается в клубок и, словно ядро, атакует врагов и может даже пробить кое-какие стены.

В левом верхнем углу фиксируется ваш очковый баланс. Сколько времени вы затратили и какое количество колец у вас есть в настоящий момент. Как мы уже упоминали, лимит времени на каждый уровень ровно 10 минут, и если вы не уложитесь в это время, то игра закончится.

100 очков можно получить за каждого уничтоженного робота, а 1000 очков за каждый взорванный "корабль" мистера Роботника; еще 100 очков можно получить за каждое кольцо, которое сохранится у вас к концу уровня; а также 100 очков за каждое кольцо, которое останется у вас по завершении специальной стадии Special stage. Кроме того, 100, 1000 или даже 10000 очков можно получить за каждую призовую иконку, к которой вы прикоснетесь в конце каждой стадии. После того, как доберетсь до флага, запрыгните в эту зону и обнаружите невидимые призовые иконки (bonus icons). На каждой из них будет указано количество заработанных вами очков. К сожалению, только одна иконка, стоимостью в 10000 очков имеется в конце каждой стадии. Сумеете ее обнаружить, будет замечательно. Кроме того, есть и другие способы заработать побольше очков. Так, например, в зоне Spring Yard вы будете получать 10 очков за каждый "бампер", который вы атакуете, но после опеределнного количества атак от бампера уже очков получить не удается. Кроме того, вы будете получать очки, если сумеете закончить уровень досрочно (смотрите таблицу).

Затраченное время	Колличество заработанных очков
30 секунд	**50000**
45 секунд	**10000**
1 минута	**5000**
1 минута 30 сек	**4000**
2 минуты	**3000**
3 минуты	**2000**
4 минуты	**1000**
5 минут	**500**

Что касается колец, то как только вы их находите, они остаются с вами до тех пор, пока враг не проведет успешную атаку. В этом случае вы практически теряете все кольца, но некоторые из них подлетят в воздух, так что если сумеете подшустрить, то сможете вернуть их обратно. Вообще, иметь много колец, это большое преимущество.

В нижнем левом углу указано количество ваших жизней. Чтобы заработать дополнительную жизнь, нужно разбить монитор 1-Up monitor, собрать 100 колец или заработать 50000 очков.

Если с вами произойдет одна из следующих неприятностей, то потеряете жизнь:

– Пропустите атаку в тот момент, когда в вашем распоряжении нет золотых колец.

– "Вывалитесь" с экрана.

– Не уложитесь в лимит времени.

– Окажетесь в таком месте, где можете быть раздавлены.

– Или утоните, для чего достаточно

пробыть под водой более 20 секунд, не найдя спасительного пузырька воздуха. Но, к счастью, такое может случиться только в Labyrinth zone.

Так что ежику не следует полагаться на кольца, надо работать головой, проявлять ловкость, сноровку, умение, разумную осторожность и храбрость, где необходимо. Этот мир очень опасен и, тем не менее, прекрасен.

Когда потеряете все свои жизни, то игра, естественно, закончится, если, конечно, вы не имеете "продолжения". Ну а если имеете, нажмите кнопку прежде, чем обратный отсчет достигнет нуля, и сможете продолжить игру, имея в запасе три жизни. Но чтобы получить продолжение, необходимо собрать 50 колец на специальной стадии special stage.

*** *Power-ups.***

Когда разбиваете мониторы, то получаете различные предметы, которые помогают вам сражаться с великим ученым Роботником и дают вам определенные преимущества на уровнях:

— **Супер кольцо (Super ring)** – соответствует 10 обычным кольцам.

— **1-up** – новая жизнь.

— **Скоростные туфли (Speed shoes)** – придают ежику огромную скорость.

— **Непобедимость (invincibility)** – действует в течение 30 секунд, тем не менее, ежик может утонуть или быть раздавленым.

— **Щит (Shield)** – когда найдете этот предмет, то в случае, если пропустите вражескую атаку, потеряете щит, а не кольцо.

Иконка на мониторе подскажет вам, какой power-up вы нашли. Колечко обозначает супер кольцо; физиономия Соника – дополнительную жизнь; тапочек обозначает скоростные туфли; звездочка – непобедимость; а щит обозначется каким-то непонятным значком белого и синего цветов. Ну, вы запросто догадаетесь.

По ходу игры нашего милого ежика ожидают, как вы понимаете, самые разнообразные опасности, и одна из самых серьезных, это острые шипы. Если не повезет и приземлитесь на них, то получите провереждения, а также отлетите назад. Если же будете злоупотреблять этим, то можете даже погибнуть. Тем не менее, в определенных ситуациях придется рисковать, поскольку в противном случае не сможете собрать кольца или какие-нибудь другие предметы. Кстати, оаскаленная лава тоже не достаавит вам удовольствия.

Кроме различных power-up, на уровнях игры встретите фонарные столбы, которые являются пунктами отгрузки; трамплины-пружины, которые забрасывают вас далеко вперед (красные значительно более мощные, чем желтые), ну и кое-что еще. Если успешно завершите стадию, имея 50 колец или более, то над флагом появится гигантское кольцо (супер кольцо), и вы сможете попасть на специальную стадию. Здесь вы должны собирать кольца, а также замечательные изумруды. Эта стадия представляет собой вращающийся разноцветный лабиринт, очень красочный. Причем Соник не может на этой стадии прыгать и выполнять вращательную атаку spin attack, правда, и роботов здесь нет, только орбы. Они бывают разных типов. Некоторые находтся в стенах, а другие лежат на открытом месте. После того, как стадия заканчивается, вы получаете 100 очкрв

за каждое найденное кольцо, плюс продолжение, но только в том случае, если нашли все кольца. Таких стадий шесть, и следовательно, вам нужно найти шесть изумрудов. Это чрезвычайно сложно, тем более, что при этом практически ничего не получите. По существу, специальная стадия самое подходящее место для того, чтобы набрать максимальное количество очков, так что заглядывать сюда нужно при каждом удобном случае. Вот какие объекты можно найти на специальной стадии:

Bumper orb – что-то вроде трамплинчика.

Reverse orb – на нем написана буква R. Этот орб меняет направление вращения.

Up/Down orb – замедляет или ускоряет вращение на стадии.

Goal orb – этих орбов следует избегать, иначе можете врезаться в стену в том случае, если выполните неправильный поворот, и окажетесь вышвырнутым со специальной стадии.

Синие алмазы (Blue diamonds) – они окружают изумруд chaos emerald, и каждый раз, когда дотрагиваетесь до них, они меняют свой цвет и исчезают.

Изумруды Chaos emerald – Если найдете такой изумруд, то одержите победу на стадии и немедленно покинете ее.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Green Hill Zone.*

На этом уровне вы освоите управление Соником и сможете изрядно повеселиться, поскольку с врагами справиться несложно, и особых волнений они вам не доставят. В этой зоне вам придется побегать по тоннелям и большим петлям, попрыгать по трамплинам, преодолевать платформы, которые будут обрушиваться. Среди врагов, в основном, пчелы, которые летают над головой и атакуют энергетическими шарами. Правда, есть и пираньи, которые выпрыгивают из-под мостов и атакуют, так что когда идете по мосту, используйте круговую атаку spin attack, чтобы расправиться с пираньями. Но самая большая опасность, конечно же, острые шипы, на них запросто можно погибнуть. А в остальном эта зона сплошное удовольствие, и красиво невероятно. Во втором и третьем актах придется слегка потруднее. Здесь следует выбрать верхнюю дорогу, поскольку на нижней дороге есть шансы свалиться и погибнуть. Если не сможете преодолеть петлю, то слегка отступите, чтобы разбежаться, и мчитесь вперед. Некоторые стены можно разбить, используя круговую атаку, предварительно хорошо разбежавшись.

Отметим особо трудные места. В частности, будьте осторожны, когда придется ехать на раскачивающихся платформах над ямами с шипами, а также когда когда будете прыгать с колонн, перемещающихся вверх и вниз, и пытаться преодолеть три глубоких расселины. Между колоннами находятся шипы, а под ними очень опасная яма, но, пожалуй еще хуже, это столбы с вращающимися шипами. Держитесь правее, в этой зоне это часто будет вас выручать, и не забывайте поглядывать на деревья, там найдете power-up. Врежьтесь в дерево и собьете их наземь. Кстати, в начале третьего акта подпрыгните и атакуйте одно из деревьев, чтобы сбить с него power-up непобедимости. Это вас очень выручит, поскольку стартуете, не имея колец. Во-

обще, постарайтесь в этой зоне не потерять ни одной жизни, они вам очень пригодятся позже, и если сумеете собрать 100 колец в каждом акте, то получите призовую жизнь, так что уж постарайтесь. Кроме того, можно отыскать power-up над петлями, и чтобы добыть их, вы должны все-таки воспользоваться нижней дорогой, как это ни опасно, а затем использовать трамплин, чтобы взлететь на верх этой петли. А чтобы отыскать еще одну дополнительную жизнь, воспользуйтесь трамплином, чтобы прыгнуть прямо к ней, запрыгните на вершину холма, а оттуда выполните мощный прыжок, и во время полета слева сможете заполуить эту жизнь.

В конце третьего акта вместо флага встретите господина Роботника и одну из его полоумных машинок. Ситуация довольно сложная, особенно для первого уровня. Запрыгните на платформу справа, подскочите вверх и атакуйте Роботника, а затем быстренько проскочите под платформой справа, чтобы увернуться от гигантского шара, который Роботник раскачивает назад и вперед. Как только шар качнется влево, запрыгните на платформу, атакуйте Роботника, а затем быстренько ныряйте под платформу прежде, чем шар качнется в обратную сторону. Если все-таки получите повреждения, то постарайтесь поймать как можно больше колец (своих же), которые в этом случае разлетятся в разные стороны. Необходимо иметь, по крайней мере, одно кольцо. Если погибнете, то имейте в виду, что фонарный столб находится возле босса. Так что возвращайтесь обратно на уровень, соберите побольше колец и сразитесь с боссом снова. Тем не менее, постарайтесь все-таки не погибнуть, жизнь – это драгоценная штука. После того, как нанесете Роботнику восемь точных атак, его машинка взорвется. Но не расслабляйтесь, поскольку этого типа встретите еще не раз, в частности, в конце следующей зоны. Бегите направо, запрыгните на дьявольское яйцо (peison egg), чтобы взорвать его и освободить своих друзей – животных, томящихся внутри.

Итак, вы успешно закончили первый уровень. Следующий уровень будет значительно труднее, так что мы надеемся, что у вас сохранилось, по крайней мере, пять жизней. Желаем удачи, она вам понадобится.

— Marbl Zone.

Первым делом расскажем как лучше действовать в начале первого акта. Отправляйтесь направо и встретите нового врага. Внешне он напоминает гусеницу. Чтобы расправиться с ним, атакуйте его в голову, используя круговую атаку. Прыжок совершенно бесполезен, поскольку у него на спине шипы. Можете заодно расправиться и с пчелами, летающими над головой. Перескочите через небольшие ямы, заполненные лавой, и увернитесь от языков пламени, вылетающих из них. Лава, как вы понимаете, очень опасна, но убить не может. Это вам не шипы. Когда минуете этот участок, спускайтесь вниз холма, остановитесь, прокатитесь вниз на движущейся колонне, а затем пройдите налево и обнаружите три монитора super ring monitors. Это великолепная находка. Хватайте их, супер кольца это то, что надо. Возвращайтесь на самый верх движущейся колонны и приготовьтесь к серьезным

испытаниям.

Необходимо пересечь широкое лавовое озеро справа, воспользовавшись платформами. Но когда вы только прикоснетесь к платформе, ее буквально начнет накрывать огонь. Двигайтесь все время, чтобы не получить повреждений, а когда доберетесь до холма, соскользните вниз, хватайте справа щит и отправляйтесь налево под землю. Вскоре увидите несколько движущихся колонн, они перемещаются вверх и вниз. Нужно пробежать под одной колонной, пока она поднялась наверх, а затем занять позицию между колоннами и дождаться когда следующая поднимется. Цель этих колонн – раздавить вас, а потому берегите жизнь и будьте внимательны. Сразу же после этой атаки встретите летучих мышей. Подпрыгните и атакуйте, а затем продвигайтесь налево. Теперь вам предстоит изучить новое искусство. Нужно будет толкнуть блок, затем перепрыгнуть через него, разбежаться и толкнуть его вправо, прямо на кнопку. В результате шипастый канделябр поднимется, а вы сможете спуститься вниз. На этом прохождение по уровню можно, вообще говоря, закончить. Отметим лишь только несколько особо опасных мест в этой зоне.

Большую часть времени на этом уровне пробудете под землей. Про колонны мы уже говорили, так что как разобраться с ними вы уже знаете, а вот где-то в конце первого акта вам предстоит спуститься в коридор, где обнаружите лавовую стенку позади вас. Эта стена начнет преследование. Бегите направо через три узких прохода. Кстати, в третьем акте будьте осторожны, здесь острые шипы, и вам нужно пробежать в тот момент, когда они опустятся, а затем прыжком заскочить на безопасную территорию. Шипастые "канделябры" также представляют серьезную опасность. Все они, за исключением первого, движутся вверх и вниз. В общем, это не канделябры, а скорее люстры. Шипы в нижней части этих люстр могут нанести приличные повреждения, если канделябр опустится прямо до самой земли. Но вы можете запрыгнуть на них, а в некоторых случаях это просто единственный способ. В частности, в конце второго акта вам нужно запрыгнуть на верхнюю часть люстры, затем перескочить на верхнюю часть другой и только оттуда вы сможете прыжком добраться до выхода.

Огонь и лава очень опасны. Во второй части уровня в стенах обнаружите своеобразные огнеметы, выбрасывающие в вас струи пламени, а кроме того, огнедышащая лава будет сочиться с потолка. Иногда удастся на блоке переплыть через лаву. Но если наткнетесь на препятствие, под которым не сможете проплыть, запрыгните наверх на платформы, переберитесь по ним через препятствия, а затем спрыгивайте вниз на движущийся блок. Кроме того, струи лавы могут подбросить ваш блок наверх. В этом случае нужно немедленно подпрыгнуть или нажать кнопку **LEFT** в самой высокой точке прыжка и сумеете перескочить на небольшой карниз. Затем дождитесь, когда очередной карниз "вылезет" из стены, запрыгните на него и так поднимайтесь на самую верхнюю платформу. Если свалитесь, то безусловно погибнете в лаве.

Здесь есть, конечно, и враги. В частности, летучие мыши и гусеницы. Они не

представляют особой угрозы (лава, колонны и люстры куда опаснее). На самом деле, эта зона является как бы испытанием вашего мастерства и сообразительности. Обратите внимание, что старт и выход находятся выше уровня земли.

На этом уровне есть не только неприятности. После того, как первый лавовый поток, который встретите, начнет, словно водопад, обрушиваться вниз, подпрыгните вверх и вверху справа от водопада обнаружите два супер-кольца и щит. Кроме того, если захотите пропустить третий акт, спуститесь вниз направо, приблизительно тем же способом, как вы действовали в первом акте, и обнаружите три супер-кольца. Здесь же увидите проход, с помощью которого можете пропустить некоторые чрезвычайно сложные участки. Но лучше этого не делать, в противном случае, вам еще труднее придется на следующих уровнях. Лучше наберитесь опыта.

Обратите внимание на зеленые блоки, которые иногда оказываются у вас на пути. Каждый раз, когда тараните такой блок, получаете дополнительные очки, так что последовательно долбите их, не жалейте на это времени, много не потеряете. Не забудьте отыскать в этой зоне и 1-up. Когда окажетесь в том месте, где находится блок, который нужно затолкать в лаву, то первым делом вверху справа от блока отыщите щит, а затем плывите на блоке влево, но не покидайте блок даже когда струи лавы будут подбрасывать его вверх. Когда окажетесь на третьей такой лавовой струе, не спрыгивайте на платформу влево, постарайтесь остаться на блоке, пока не увидите еще один такой же справа. Теперь перескочите на него, а оттуда к стене, пройдите через стену (сами сообразите как это сделать) и окажетесь в комнате, где найдете два супер-кольца и 1-up. Затем запрыгните на свой блок, и он, в конце концов, привезет вас обратно. Плывите на нем влево, но этот раз прыгните к соответствующей платформе, когда вас подбросит третья лавовая струя.

Схватка с доктором Роботником в этой зоне совсем несложная. На боевой арене две платформы, а между ними лавовая яма. Прыгните на платформу справа, подпрыгните в воздух, атакуйте Роботника прежде, чем он переберется на другую платформу, и он рухнет прямо в огонь, а в результате и платформа будет охвачена пламенем. Затем он направится к платформе справа, на которой в этот момент вы и должны находиться. Атакуйте его, как только он двинется по направлению к вам, и перескочите на платформу слева, поскольку правая немедленно загорится. Если возникнут какие-нибудь трудности, не волнуйтесь, неприятностями это вам не грозит. Продолжайте действовать в этой же манере: атакуйте Роботника, прыгайте как можно быстрее на другую платформу. В конце концов, очередная машина доктора Роботника взорвется (после восьми атак), тут же перебегите направо, разбейте дьявольское яйцо, освободите своих друзей животных, и на этом зона закончится. Если сумели сохранить, по крайней мере, четыре жизни, можете считать себя молодцом.

— *Spring Yard Zone.*

Уровень не очень сложный. Со старта отправляйтсь направо, запрыгните на небольшой объект, лежащий на земле, а

с него подпрыгните вверх и сможете достать пару колец. Затем пройдите направо, ликвидируйте крабов и пчел, используйте трамплин, чтобы запрыгнуть на холм справа, и продолжайте двигаться направо, пока не обнаружите второй трамплин. Запрыгнув на него, окажетесь в зоне с многочисленными бамперами. Атакуйте их, если хотите, заработаете приличные очки, а затем спускайтесь вниз, запрыгните на трамплин справа и держитесь правее, чтобы попасть в следующую зону. Продвигайтесь направо, обязательно уничтожьте пчел над головой (если этого не сделать, они и дальше будут приставать к вам), и затем вам предстоит спуститься вниз через блоковый лабиринт. Когда один из блоков спускается вниз, запрыгните на другой и продолжайте процесс, пока не спуститесь на землю. Пройдите направо, и тут появится робот, очень напоминающий ежика, т.е. вас. Прыгните через трамплин, а он перепрыгнет через вас. Можете его атаковать в тот момент, когда он перестанет катиться, а когда встретите еще таких же своих клонов, то используйте ту же самую стратегию.

Пройдите направо, проскользните под шипастыми шарами, когда они поднимутся наверх, а далее вам придется увернуться от шипованной цепи, которая раскачивается по кругу. Когда она начнет опускаться вниз, перепрыгните через нее, словно через веревочку, проскользните дальше еще под двумя шипастыми шарами и еще одной такой же цепью, и попадете в следующий блоковый лабиринт. На этот раз блоки поднимаются вверх. Справа стена фальшивая, так что можно пройти через нее и найдете сразу целую кучу колец. Продолжайте подниматься вверх по блоковому лабиринту, а когда окажетесь наверху, сверните направо, прыгните на платформу, над которой находятся кольца, а оттуда на карниз справа. Теперь вам предстоит запрыгнуть на платформу в центре широкой дуги, по которой движется вращающийся шипастый шар. Запрыгните на крошечный карнизик между двумя шарами, а оттуда на вторую платформу, и затем, когда минуете эту опасность, продолжите движение направо, круговой атакой расправьтесь с очередными врагами, у которых острые шипы на спине. Далее предстоит преодолеть две широких расселины, над которыми находятся кольца. Если спрыгнете в первую расселину, то там окажутся пружинные трамплины, которые подбросят вас обратно наверх, а когда минуете вторую расселину, в которой, кстати, находится супер кольцо, отправляйтесь направо к выходу.

Акты второй и третий очень напоминают первый. Правда, здесь появятся шипастые блоки, движущиеся назад и вперед, а кроме того, будет значительно больше вращающихся шипастых шаров. Не стоит пытаться достать кольца, даже когда они находятся рядом с вами, поскольку иногда это бывает чрезвычайно опасно. Старайтесь не залезать в узкие проходы, частенько будете раздавленым. Так что запомните – используйте только широкие проходы, так будет значительно безопаснее. В начале второго акта спуститесь вниз по большому холму и “взлетите” высоко в небо. Снова возвращайтесь к основанию холма и, продвигаясь назад и вперед, постарайтесь добраться до карниза справа. Пройдите

направо вдоль нижней части этого карниза мимо нескольких шипастых шаров, пока не увидите два красных пружинных трамплина. Над вторым висит целый ряд колец. С земли подпрыгните вверх, используя первый трамплин, и тараньте стену. Продвигайтесь направо по узкому длинному коридору, проскочите мимо пяти блоков, которые попытаются вас раздавить, и обнаружите дополнительную жизнь, а также трамплин, с которого сможете вернуться на главный уровень. Кстати, рядом с трамплином не забудьте захватить щит.

Остальная часть этой зоны чрезвычайно проста. Реальную опасность представляют несколько раскачивающихся цепей-блоков. Под ними, к сожалению, ничего. Это очень обидно, тем более, что это одно из самых опасных мест на уровне. Чтобы перебраться через глубокую расселину, нужно будет запрыгнуть за верхний блок первой цепочки блоков, которая раскачивается назад и вперед, а затем запрыгнуть на верхний блок в следующей цепочке. Сделать это очень трудно, и любое направильное движение может оказаться последним. Если все-таки сумеете перебраться на другую сторону, отдыхать некогда. Вам предстоит серьезная схватка с доктором Роботником.

В этом бою доктор Роботник будет словно парить над вами. Займите позицию на дальнем левом блоке и дождитесь, когда он появится над вами и тут же начнет пикировать на своем корабле, из которого снизу торчит острый шип. Быстренько отскочите в сторону и атакуйте врага с фланга. Постарайтесь повторить атаку прежде, чем он взлетит в воздух, и поскольку он зацепит шипом блок, то в полу образуется отверстие. Не провалитесь в него, иначе смерть. Теперь займите позицию на блоке рядом с этим отверстием слева и, когда доктор снова появится над вами, повторите этот маневр. При этом каждый раз будет образовываться отверстие в полу, проваливаться в которое нельзя. В общем, в случае успеха вы сможете расправиться с этим безумным после того, как он выполнит четыре своих атаки. Короче, во время первой атаки вы должны занять позицию на дальнем левом блоке, затем на следующем блоке слева; затем на том, который с ним рядом, ну и т.д. Это очень важно, поскольку при такой стратегии он пробьет большое длинное отверстие, а не четыре маленьких, а следовательно, легче будет маневрировать.

Одержав заслуженную победу, бегите направо, разбейте вдребезги очередное дьявольское яйцо и освободите своих друзей. Но радоваться рано, хотя вы уже практически преодолели половину игры. На самом деле, в лабиринте следующей зоны вам придется очень нелегко. Много времени придется провести под водой, и не забывайте, что поскольку нужно дышать, то если пробудете под водой слишком долго, то неизбежно утонете. Здесь целая куча копий, шипов, конвейерных лент, раскачивающихся шипастых шаров и очень серьезный босс. Если сумеете удачно пройти эту зону, то безусловно справитесь и с последующими, ну а если вознинут непреодолимые трудности, не впадайте в отчаяние, используйте трик, который мы приведем в конце прохождения, и успешно завершите уровень. Хорошо, если к началу следующего уровня у вас, по крайней мере, четыре

жизни. Они вам пригодятся все.

— Labyrinth Zone.

Прежде, чем приступить к описанию прохождения, хотим напомнить вам, что действие происходит в значительной степени под водой, и чтобы не утонуть, не следует оставаться под водой более 20 секунд. В этой зоне увидите небольшие как бы дорожки из пузырьков на дне, и для того, чтобы получить дополнительный запас воздуха, надо встать на эту дорожку и дождаться, когда появится большой пузырь, прыгнуть прямо в него, и таким образом сможете пробыть под водой более продолжительное время. И, конечно, учтите, что под водой Соник движется заметно медленнее.

Акт 1.

Со старта отправляйтесь направо, встретите очередных врагов, которые выскочат из-под пола. Издалека вы сможете увидеть лишь их, торчащую из-под пола, верхушку, а потому можете прозевать. Будьте внимательны. Они будут встречаться вам в течение всего этого уровня. Затем разберитесь с вращающимся шипастым шаром, проскочите мимо него, хватайте щит справа и спускайтесь в воду. Обязательно возьмите супер-кольцо слева, затем нажмите кнопку, чтобы открыть дверь и пройдите направо. Обязательно воспользуйтесь двумя воздушными пузырьками, плывите наверх , нажмите кнопку, чтобы открыть препятствующий вам барьер, и выбирайтесь из воды. Хватайте супер-кольцо слева, пройдите направо, ликвидируйте нескольких врагов, затем снова спускайтесь в воду, где встретите нового врага – акулу, которая медленно, но очень грациозно, плывет под водой. В общем, обстановка сгущается. Спускайтесь вниз, отыщите пару выключаптелей. В этой зоне следует остерегаться платформ, которые полностью или частично как бы прячутся в земле. Они начинают всплывать вверх, как только вы наступите на них. На первый взгляд это не очень серьезная угроза, но если в результате этого напоретесь на острые шипы наверху, то сразу все поймете. Обходите их подальше, а затем активируйте левый выключатель, чтобы открыть левую стену. Сможете найти супер-кольцо, а когда активируете второй ключ, для чего придется выполнить очень трудный прыжок, откроете дверь. Мощный поток воды подхватит вас и перенесет в следующую зону.

Когда приземлитесь на платформе, которая поднимается, быстро спрыгните с нее, в результате другая платформа начнет подниматься. Воспользуйтесь воздушным пузырьком и плывите вниз. Дальше направо через узкий проход, в котором три шипастых шара. Второй преодолеть очень трудно, запрыгните на первую ступеньку, пригнитесь, когда шар пролетит над вами; перескочите на следующую, снова подождите, выберите подходящий момент, прыгайте на очередную, и таким образом подниметесь наверх, а затем приготовьтесь к очень сложному участку.

Платформа с конвейерной лентой вращается по часовой стрелке, а вам нужно добраться до выключателя в верхнем правом углу этой зоны, чтобы открыть барьер и спуститься вниз. Ни в коем случае не предпринимайте очевидных шагов, не надо ехать на конвейере вверх, поскольку в результате окажетесь пронзенным пиками. Вместо этого пе-

рейдите на правую сторону, увидите платформу, спускающуюся вниз; прыгайте на нее, а с нее вверх на платформу, которая поднимается наверх. Этот маневр напоминает бег по эскалатору, идущему вниз. Когда окажетесь наверху, активируйте выключатель, но остерегайтесь острых шипов над вашей головой. Снова спуститесь в воду и скоро обнаружите фонарный столб. Далее предстоит прыжками проскочить мимо острых копий, движущихся вверх и вниз. Дождитесь, когда они опустятся, и вперед, но это достаточно сложно. Атакуйте кнопку, чтобы открыть еще одну дверь. Далее нужно преодолеть еще четыре копья, некоторые из них торчат на потолке. А когда минуете этот участок, ни в коем случае не пользуйтесь трамплином, иначе уровень воды резко упадет. Глотните воздуха, а затем прыгайте на трамплин. В результате вода начнет подниматься, прыгайте вверх по ступенькам, старайтесь обогнать поднимающуюся воду, и когда увидите блок, напоминающий пробку, остановитесь и запрыгните на него. Как только вода поднимется достаточно высоко, пробка всплывет, а вы сможете пройти налево, спуститься в воду и к конвейерной ленте. Нужно действовать очень быстро, иначе утонете, поскольку здесь нет поблизости водных пузырьков.

Отправляйтесь налево и в нижнем левом углу встретите врага, окруженного шипастыми шарами. Он начнет их метать в вас один за другим, так что оставайтесь под ступенькой, и они пролетят над головой. А после того, как он выпустит последний шар, прикончите его, запрыгните на конвейерную ленту, которая вывезет вас из воды; но при этом, правда, нужно будет увернуться от пуль, поскольку две красные вороньи головы откроют по вам огонь, а затем свернуть направо и пройти через узкий коридор.

Быстро прыгните мимо первого блока, напоминающего пробку; а когда увидите второй такой же, остановитесь и дождитесь, когда вода накроет вас. При этом блок-пробка поднимется к потолку, и если вы будете на нем, то раздавит вас в лепешку. Как можно быстрее бегите вправо, воздуха очень мало, нужно успеть активировать кнопку и открыть дверь. Вот здесь можете глотнуть воздуха и открыть дверь. Хватайте супер-кольцо и остерегайтесь острого копья. Проскочив мимо него, нажмите кнопку, чтобы открыть барьер, и попадете на твердую землю. Теперь бегите направо к выходу.

Акт 2.

Пройдите направо, пока не увидите наклонный водный поток. Скатитесь по нему в воду и отправляйтесь направо, где увидите мешочек. Это непобедимость. Затем сверните налево, расправьтесь с очередным врагом с шипастыми шарами (пока вы непобедимы), пройдите налево, отыщите два суперкольца, затем сверните направо в проход под тем, в котором вы только что находились; пробегите мимо жвух шипастых шаров, поднимитесь вверх по ступенькам, по пути глотнув воздуха, и течение доставит вас в следующую зону. Она просто огромная. Прикончите парочку подводных врагов, а затем воспользуйтесь трамплином, чтобы запрыгнуть вверх. Здесь можно отыскать четыре супер-кольца: одно находится в нижнем правом углу, два в верхнем левом углу.

Второе, правда, довольно трудно отыскать, а одно прямо в центре. Как только возьмете его, активируйте кнопку под ним, затем пройдите в верхний правый угол, где находится воронья голова, и отправляйтесь дальше направо к фонарному столбу.

Прыгайте через острые копья, проскользните мимо шипастого шара, хватайте неподимость и в следующей зоне нужно действовать необычайно быстро, пока действует “непобедимость”. Спускайтесь вниз через шахты, не обращайте внимания на копья, нажмите кнопку, чтобы открыть барьер; продолжайте спуск, откройте еще один барьер, затем пройдите налево, прикончите “шипастого” врага. Не останавливайтесь, чтобы глотнуть воздуха; мчитесь направо, дотроньтесь до одного из блоков, и он свалится вниз возле воздушного пузырька. Вдохните воздуха, бегите направо мимо вороньей головы и двух копий к еще одному “шипастому” врагу. Перепрыгните через шипы, когда он начнет обстреливать вас; прикончите его, глотните еще воздуха и проскочите мимо шипастого шара, разберитесь с еще одним врагом. Лучше всего вначале увернуться, выждать 10 секунд или дождаться момента, когда начнется обратный отсчет таймера, сигнализирующий о том, что воздуха осталось мало. Выберите подходящий момент, прикончите врага, глотните воздуха и как можно быстрее, а затем увидите конвейер, который может доставить вас наверх. Но если вы подниметесь на нем слишком высоко, то окажетесь пронзенным острыми шипами. Вместо этого нужно перепрыгнуть на другую конвейерную ленту, с которой затем очень осторожно перескочите на другую платформу. Как только окажетесь в верхней части этого конвейера, бегите направо к выходу.

Акт 3.

Стадия очень длинная и довольно сложная. Правда, есть возможность слегка “срезать угол”. Со старта бегите направо к водному склону, но дело в том, что этот склон имеет как бы бесконечную длину, и выбраться из него чрезвычайно сложно. На втором склоне, идущем вниз и влево, можно выбрать момент и выпрыгнуть из него, постаравшись приземлиться на платформу. Когда будете скользить по первому склону, слева увидите небольшую платформочку, на ней щит. Как только увидите эту платформу, нажмите и удерживайте кнопку DOWN на D-pad и услышите звук, который Соник издает, выполняя атаку Super Spin Attack. В этот момент и прыгайте. Таким образом сможете перескочить на вторую платформу слева. Здесь найдете супер-кольцо и кнопку. Активируйте кнопку, возвращайтесь обратно к водному жёлобу, который слегка уходит в сторону, и нужно будет проскочить в прыжке через образовавшийся проход. Если промахнетесь, то придется снова попасть на эту платформу и повторить попытку.

Если успешно выполните маневр, активируйте кнопку, чтобы открыть барьер, и в конце концов, увидите воду. Проскользните мимо шипастого шара, но не трогайте выключатель. Пройдите налево, перепрыгните через стены, найдете кучу колец, а затем активируйте выключатель и спускайтесь вниз. Как только встретите ряд из четырех копий, то увидите, что между вторым и третьим находится блок,

спускающийся вниз. Если вы запрыгнете на него и спуститесь, то можете получить как следует по шее от одного из врагов, затаившихся внизу. Вместо этого прыгайте прямо вверх, а затем уже спускайтесь вниз, и поскольку в этот момент вы вращаетесь, то безусловно убьете любого врага, который попытается атаковать вас. Вот так и срежете часть уровня, хотя это совсем нелегко.

Глотните воздуха, отправляйтесь направо. Очень долго у вас не появится подобной возможности, так что нужно будет дейстсовать очень быстро. Вскоре течение подхватит вас и понесет. Ухватитесь за столб, нажмите кнопку **DOWN**, держась за столб, и начнете опускаться вниз. Затем нажмите прыжковую кнопку, чтобы отпустить стол, при этом вы должны быть в нижней части столба, иначе напоритесь на шипы, хотя при этом и не погибнете. Всего здесь пять столбов, и как только проскочите мимо шипов после третьего столба, удерживайте кнопку UP, иначе врежетесь в стену и приземлитесь прямо на острые шипы. На самом деле, это не так уж сложно, но не забывайте, вохдуха то у вас практически не осталось.

Как только течение прекратится, глотните побыстрее воздуха и приготовьтесь к следующему испытанию. Необходимо, воспользовавшись трамплином, запрыгнуть на платформу, чтобы активировать кнопку наверху. Проблема состоит с том, что пространства для маневра маловато. Прыгните на трамплин справа, удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы подпрыгнуть вверх по диагонали, и, вероятно, сумеете активировать кнопку. После каждых двух подбросов на трамлине обязательно глотните воздуха, и когда, наконец, сумеете активировать выключатель, пройдите направо и встретите еще одного шипастого врага. Запрыгните на ступеньку наверху, и тут вас атакует еще парочка негодяев. Прыгайте прямо вверх, убейте их обоих, а шипы тем временем пролетят прямо под вами. Теперь можете прикончить и этого метателя шипов, который изображает из себя опасного дикобраза. Глотните воздуха и отправляйтесь наверх.

Теперь вы над поверхностью воды, и слева находится фонарный столб. Ни в коем случае не прикосайтесь к нему, поскольку вам престоит схватка с боссом. Колец здесь поблизости нет, а потому, если погибнете, то на схватку с боссом явитесь вообще без колец. А если коснетесь этого фонарного столба (пункта отгрузки), вы не сможете вернуться обратно, чтобы собрать кольца, вне зависимости от того, сколько раз погибнете, за исключением, конечно, того случая, когда игра закончится, что вполне может случиться. И не забудьте перед боссом отыскать щит. В общем, запомнили – фонарный столб не трогать.

Прыгайте на первый блок-пробку, она всплывет наверх, и начнется полный кошмар. Вы должны запрыгнуть на блок справа, затем на следующий, поскольку два первых поднимутся наверх, и вы окажетесь пронзенным шипами. А если свалитесь, сами знаете, что случится. Кроме того, когда окажетесь на втором блоке, обязательно прыгните, поскольку враг, находящий на полу, подпрыгнет вверх и попытается сбить вас. А если подпрыгните вверх, то все будет отлично. Если не сможете пробраться через этот участок, то используйте трик (смот-

ри ниже) и перенесетесь вперед. Ну а если справитесь с этим участком по-честному, можете погладить себя по головке. Когда заберетесь на третий блок, приготовьтесь быстро промчаться вверх по ступенькам. Уровень воды будет подниматься, и вода будет преследовать вас неотступно. Когда окажетесь наверху, пройдите налево, возьмите щит, а затем пройдите направо на встречу с боссом, а он о-очень силен.

Корабль доктора Роботника поднимается из шахты, на нем много копий и вороньих голов. Атаковать его не следует, так не победить, а кроме того, вода непрерывно наступает, воздушных пузьков нет, да и времени нет тоже, нужно торопиться. Первым делом проскочите мимо двух вороньих голов, затем прыгните через копье, выждите секунду, когда копье уберется, и прыгайте на блок, на котором оно находится. Затем пройдите на правую сторону, запрыгните на платформу в углу, когда копье у вас над головй также уберется. Прыжками проскочите мимо еще нескольких копий, дождитесь, когда вода настигнет вас, и теперь действовать нужно еще быстрее. Если пропустите атаку, то постарайтесь сцапать хотя бы несколько своих же колец, но не останавливайтесь. Когда заберетесь на самый верх, корабль вместе с окаянным доктором улетит, а вы сможете разбить очередное дьявольское яйцо и освободить друзей.

По существу, вы совершили подвиг! Этот уровень чрезвычайно сложный, а значит вы действительно хороший игрок и выполнили работу на отлично.

— *Star Light Zone.*

Довольно странный уровень, такое впечатление, что вы находитесь где-то чуть ли ни в космическом пространстве. Большая часть стен и полов окрашены в зеленый цвет, музыка спокойная и очень симатичная. Вообще, эта зона одна из самых привлекательных. К сожалению, есть очень сложные участки, а потому старайтесь оставаться на верхней дорожке, поскольку на нижней есть очень высокая вероятность грохнуться вниз и погибнуть. Здесь практически нет острых шипов, но зато много самых разнообразных платформ.

На старте первого акта отправляйтесь направо и в вскоре встретите нового врага. Когда подойдете к нему, он взорвется и разлетится на четыре куска, которые вас атакуют. Победить этого урода нельзя, так что лучше всего проскочить мимо и увернуться от обломков. Запрыгните на трамплин и тут же встретите еще одного такого же охломона. Когда увидите, что он взорвался, отскочите назад налево, увернитесь от его деталей, прикоснитесь к платформе, и она начнет спускаться вниз. На первый взгляд может показаться, что теперь уже нельзя достать 1-up, находящися под ней. Однако, есть отличный способ, не расстраивайтесь. Пройдите направо, кувырком скатитесь вниз с холма, разгонитесь побыстрее, чтобы перескочить через расселину, и удерживайте кнопку UP, чтобы облегчить свою задачу. Если свалитесь вниз, то окажетесь в самой нижней части уровня, а здесь мальчикам и девочкам гулять не рекомендуется. Практически невероятно выбраться оттуда живым. Правда, там внизу много колец, но это по-настоящему лишь приманка, а сама расселина – настоящая

7 Зак. 481

западня. Не прикосайтесь к трамплину слева, спуститесь обратно вниз, перескочите через расселину, поднимитесь на холм и возвращайтесь к тому месту, где под платформой находился power-up. Он на прежнем месте, и возьмете его запросто, поскольку платформа куда-то уехала. Если же погибнете по ходу этого акта, то сможете вернуться сюда и взять еще одну дополнительную жизнь. И так сколько угодно раз.

Спускайтесь вниз с холма, перескочите через расселину еще раз и теперь можно использовать красный трамплин слева, и вы перелетите прямо к большому вентилятору, а значит, путь назад закрыт. Здесь же повстречаете нового врага. Он похож на тех, которых видели в лабиринте, но только не стреляет своими шипами; и победить его, к сожалению, тоже нельзя. Так что заманите его влево, затем перепрыгните через него и бегите направо прямо к вентилятору, который перекрывал вам ранее проход. Чтобы продвинуться дальше, используйте платформу, которая "выдвигается" вниз; затем еще одну. Продолжая спуск, сверните налево и обнаружите такой же огнемет, который видели на уровне Marble zone. Перепрыгните через струю пламени, дождитесь, когда платформа отправится вниз. Вам предстоит последовательно воспользоваться четырьмя платформами, чтобы спуститься вниз. Обращайте внимание на опасные огнеметы, а когда окажетесь в самом низу уровня, пройдите направо и увидите пару огнеметов, направленных друг на друга. Перескочите через пламя и двигайтесь дальше, ни в коем случае не останавливайтесь.

Следующая часть является ключевой в этом акте. Обратите внимание на платформу наверху. Она напоминает ту, которую вы видели несколько ранее. Подпрыгните вверх, атакуйте ее внизу, платформа затрясется и выдвинется вниз, а вы при этом должны своевременно оказаться на карнизе слева, чтобы она вас не раздавила. Так что отскочить нужно очень быстро, а затем воспользоваться этой платформой, чтобы подняться выше. Здесь встретите очередного шипастого врага. Если будете стоять на ступеньках, то он медленно как бы проплывет над вами, и как только путь будет свободен, отправляйтесь направо и увидите два красных трамплина. Пользоваться ими бессмысленно, нужно просто перескочить через них и как можно быстрее взбежать на следующий холм, где увидите еще один красный трамплин. Воспользуйтесь им, чтобы запрыгнуть на платформу слева, но power-up непобедимости не трогайте. Вместо этого подпрыгните и атакуйте платформу снизу. Она затрясется и выдвинется вниз, а вы должны выполнить сложнейший прыжок по дуге, чтобы вернуться на свою платформу. Если промахнетесь, попытайтесь еще раз, а когда добьетесь успеха, возьмите непобедимость и поднимайтесь по образовавшимся ступенькам.

Пройдите направо, прикончите шипастого врага, пока "работает" ваша непобедимость; кувырком скатитесь с двух холмов. Нужно набрать скорость, чтобы перескочить через расселину впереди, и если это удастся, запрыгните на красный трамплин слева, затем пройдите направо мимо нескольких вентиляторов прямо к выходу. Но если же свалитесь в рассе-

лину, то все еще сможете добраться до цели нижним маршрутом, а это куда труднее.

Акты 2 и 3 подробно описывать не будем, но отметим лишь самые важные моменты. Здесь вы встретите платформы, которые обрушиваются у вас под ногами, другие движутся по кругу, а третьи работают, как катапульты. Чтобы использовать их, запрыгните на ту строну, на которой нет шипастого шара; затем перебегите на другую сторону, как только шар приземлится на той стороне, на которой находились вы; а если хотите достичь большей высоты, то можете выполнить несколько скачков, как на батуте, словно "разгоняясь". Кстати, здесь можно найти и дополнительную жизнь 1-up. В третьем акте после большого холма окажетесь на обрушивающейся платформе, но если свалитесь вниз, то добудете дополнительную жизнь. Пройдите направо, внимательно следите за взрывающимися врагми, и у катапульты явно захочется свернуть направо, но присмотритесь и увидите слева небольшую платформочку. Прыгните несколько раз, чтобы набрать высоту и допрыгнуть до этой платформы, находящейся в верхнем левом углу. На ней найдете суперкольцо, 1-up и непобедимость. Вот собственно и самое важное, за исключением схватки с доктором Роботником в конце этого акта.

Перед полем боя, как и на уровне Labyrinth zone, находится фонарный столб, но трогать его не надо. Не забудьте об этом, когда будете разыгрывать третий акт. А во время схватки доктор Роботник будет летать наверху, сбрасывая шипастые шары на три катапульты, находящиеся на полу. И если шар слишком долго пролежит на катапульте, то взорвется и разлетится на четыре части. Но если вы успеете запрыгнуть на другую сторону катапульты, то он под вашим весом (ежик, оказывается, ужасно тяжелый) взлетит вверх, и если попадет в корабль доктора Роботника, то естественно нанесет повреждения, поскольку взорвется. Но для этого нужно и самому суметь подпрыгнуть достаточно высоко, чтобы приземлившись на катапульте, суметь послать шар на такую высоту, с которой он поразит корабль босса. На самом деле, это просто, но требует определенной настойчивости. Корабль доктора Роботника будет уничтожен после восьми точных попаданий, а вы разобьете очередное дьявольское яйцо. Освобожденные животные будут страшно рады, вы тоже можете гордиться, поскольку уже практически приблизились к финишу. Осталась всего одна зона, правда, там очень много всяких огненных гейзеров, разнообразных мельничных жерновов, огромных каменных колес и, конечно, самые мощные бандиты. Это элитная гвардия доктора Роботника. Безусловно, это самая трудная зона в игре. Будем надеяться, что вы набрались достаточно опыта, хорошо подготовились, подкопили достаточное количество жизней. Будьте уверены, они вам понадобятся все до единой, и, конечно же, очень важно иметь "продолжение", которое можно добыть в секретной зоне.

— Skrap Brain zone.

Акт 1.

Итак, предстоит последнее и самое главное испытание вашего мастерства, лов-

кости, реакции и способности выживать.

На старте зоны отправляйтесь направо и увидите платформу, которая открывается и закрывается, как бы вкладываясь в стену. Если свалитесь под нее, то погибнете, так что лучше перепрыгните, но не слишком торопитесь, поскольку дальше следует еще одна аналогичная плита. Затем увидите несколько труб, торчащих из земли, из которых вылетают языки пламени. Понятно, что они представляют опасность. Действовать надо быстро, но выбрав подходящий момент. Перескочите через гусеницу, которую уже встречали в зоне Marble Zone, и продвигайтесь направо к вращающемуся колесу, в котором есть очень симпатичное местечко, куда так и хочется забраться. Но не торопитесь, пока еще рано. Если запрыгнете туда, то окажетесь на нижнем маршруте, который невероятно труден. Лучше активвруйте кнопку, чтобы колесо начало вращаться в противоположную сторону. Вот тогда и прыгайте в него и помчитесь направо. Пройдите в дверь, теперь вы уже обратно через нее вернуться не сможете, и приготовьтесь к следующему испытанию. Движущиеся блоки задвигаются и выдвигаются из стены. Чтобы разобраться с ними, заберитесь в узкое простаранство между блоком и левой стеной, когда блоки опускаются вниз; а затем ныряйте под блок, когда он сдвинется влево, но до того, как он начнет опускаться вниз, иначе вас раздавит.

В нижней части этого, довольно неприятного, коридора разделайтесь с еще двумя гусеницами, пройдите направо, но прыгать не стоит, поскольку на потолке опасные энергетические "проводники". Долбаните еще одну гусеницу атакой spin attack, пройдите в следующую дверь, и нужно будет теперь забраться в верхнюю часть еще одного коридора, прыгая вверх по платформам с любой стороны. Учтите, эти платформы то появляются, то исчезают, делая это синхронно. Забравшись наверх, возьмите щит слева, затем пройдите к карнизу справа и встаньте на самом краю, чтобы не попасть под энергетический залп. Как только он вас минует, бегите к фонарному столбу.

Встаньте перед этим фонарным столбом, а затем бегите мимо еще одного энергетического проводника. Спуститесь вниз по ступенькам, собирая кольца; увернитесь от двух языков пламени и подойдите к конвейерной ленте. Когда платформа вращается, на нее прыгать не стоит, поскольку провалитесь, а если такое случится, то немедленно активируйте кнопку, появится платформа, и вы сможете с нее перескочить снова на конвейерную ленту. Ну, а если не успеете этого сделать, то лучше вам и не знать, что случится. С конвейерной ленты предстоит выполнить отчаянный прыжок, в общем, в никуда, практически в пустое место. Там даже колец нет, но в случае удачи здесь появится платформа. С нее перескочите на другую платформу справа, когда она появится, а оттуда прыгните на третью и сможете приземлиться на твердой земле. Проскочите под "складывающейся" платформой, отыщите парочку супер-колец и увидите трамплины, которые доставят вас наверх, где найдете 15 колец. Оттуда пройдите направо, прикончите гусеницу, скатитесь вниз в расселину, проскочите мимо двух "склады-

вающихся" платформ и приготовьтесь к довольно сложному участку. Выполните невысокий прыжок, чтобы не оказаться в верхней части красной платформы (наверху), и активируйте кнопку. Затем спрыгните на платформу, которая моментально исчезнет, как только вы на ней приземлились. Так что мгновенно нужно выполнить прыжок с нее и перескочить на платформу нааверху, а оттуда запрыгнуть на следующий уровень. Если вы не сумеете прикоснуться к кнопке, то здесь будет барьер, который заблокирует вам путь. А если свалитесь, то придется дожидаться, когда платформы вернутся, и снова попытаться активировать кнопку. Отсюда с самого верха, пройдите направо и приготовьтесь к серьезным проблемам. Нужно промчаться по платформе, которая время от времени переворачивается. Конечно, свалитесь с нее, если в этот момент не успеете спрыгнуть, и почти наверняка погибнете. А кроме того, нужно проскочить мимо огненного языка. Так что мчитесь изо всех сил и где-то на полпути выполните дальний прыжок. Тут вас ожидает сюрприз – еще одна платформа.

В случае успеха окажетесь возле двери, через которую войти нельзя, так что воспользуйтесь верхней дорожкой, где встретите очередного врага, который напоминает фиолетового игрушечного медвежонка. Этот медвежонок атакует энергетическим шаром, который поскачет прямо к вам. Не дожидайтесь, когда он атакует, прикончите без всякого сожаления, отправляйтесь влево на верхний проход, но не запрыгивайте пока на самую верхнюю платформу, поскольку в этом случае можете наткнуться на пару энергетических шаров. Дождитесь, когда они взовутся, а затем быстренько заскочите на верхнюю платформу, прикончите парочку врагов прежде, чем они успеют атаковать своими энергетическими шарами. Бегите направо мимо очередного языка пламени к выходу. Вы вполне можете гордиться собой, но сейчас для этого нет времени, впереди более сложная задача.

Акт 2.

Продвигайтесь направо, остерегайтесь языка пламени, а затем выполните прыжок направо на большое колесо, на котором вам придется изрядно покататься. Нажмите и удерживайте кнопку **RIGHT**, когда хотите мчаться быстрее, но ни в коем случае не устраивайте "вращений", иначе скорость станет слишком большой, и вы потеряете управление. Причем прыгнуть следует точно в нужный момент, иначе не сумеете запрыгнуть на колесо и в этом случае можете погибнуть под градом энергетических залпов.

Покатавшись на втором колесе, запрыгните на желтую с черным платформу, находящуюся наверху. На третье колесо прыгать не надо, нужно перескочить на соседнюю платформу, где находится кнопка. Тут же справа появится еще одна платформа, запрыгните на нее, продвигайтесь направо, прикончите парочку гусениц, увернитесь от языка пламени, залезайте в "транспортную" трубу и отправитесь вниз. Сверните налево, отыщите три платформы, составленные из плит, которые имеют дурную привычку переворачиваться. Кстати, внизу находятся энергетические шутеры. С ними вы уже познакомились, если с первого раза не сумели запрыгнуть на колесо,

так что постарайтесь не свалиться на прыжках, когда какая-нибудь из плит на плаформе перевернется. Пройдите в дверь налево, не обожгитесь об очередной язык пламени, а когда встретите взрывающегося врага, лучше всего займите позицию прямо под ним, тогда его обломки наверняка пролетят мимо.

Отыщите конвейерную ленту, перемещающуюся направо, по которой движется гигантский жернов вверх и вниз. Постарайтесь избежать неприятностей, выберите удобный момент, пробегите под ним, когда жернов окажется наверху, и бегите дальше мимо фонарного столба к "транспортной" трубе. Кстати, нужно будет проскочить мимо еще одного огненного языка к следующему конвейеру, на котором также катается огромный жернов. На этот раз конвейер доставит вас направо, и можете оказаться прямо под этим жерновом, если точно рассчитаете время. Как только минуете этот пункт, попрыгивайте вверх и вниз, чтобы оставаться на этом месте, иначе конвейер вас увезет. Дождитесь, когда следующее колесо поднимется по конвейеру, увернитесь от очередного огненного языка, а далее нужно будет пересечь ряд платформ, которые захлопываются и открываются. Постарайтесь пробежать рядом с ними, когда они не в сложенном состоянии, а огненные языки временно "потухнут", и остерегайтесь очень опасного "энергетического" проводника. Можете вляпаться в неприятную историю, если проявите неосторожность. На самом деле, мчаться всю дорогу совсем не нужно. Пробегите приблизительно полпути, а затем можете сделать передышку, правда, в виде прыжков. Подбежав к "транспортной" трубе, ныряйте в нее, пробегите под огненным языком и увидите еще одну платформу с переворачивающимися плитами. Пробегие небольшой участок, а затем прыгайте до самого конца. Если спуститесь вниз, то можете отыскать два супер-кольца, но зато вернуться обратно наверх будет чрезвычайно трудно. Так или иначе, проскочите в дверь, убейте гусеницу, перебегите направо и увидите небольшой конвейер. Проскользните под здоровенным жерновом, затем спрыгните со второго конвейера налево и приземлитесь рядом с красным трамплином. Воспользуйтесь им, прыгайте вправо, а если врежетесь в шипастый шар, то придется повторить прыжок. Спрыгнните со склона на конвейерную ленту, а дальше удерживайте кнопку RIGHT и успешно приземлитесь на платформу. Здесь находится энергетический проводник, который довольно часто выстреливает энергетическими волнами. Попробуйте провести атаку spin attack снизу, хотя это практически невозможно, так что спокойно получите повреждения и бегите как можно быстрее, не обращая внимания на то, что вы как бы вспыхиваете. Далее увидите большущий блок, который быстро перемещается от потолка к полу, и, естественно, если окажетесь под ним, то раздавит вас в лепешкку. Поэтому, миновав энергетический проводник, в нужный момент быстро остановитесь, чтобы увернуться от этого блока, а когда он окажется на полу, толкайте его, и когда он поднимется наверх, бегите как полоумный. Блок движется очень быстро и чрезвычайно опасен, поскольку убивает мгновенно. Далее повстречаете пару

взрывающихся врагов, а разобравшись с ними, активируйте кнопку и быстренько прыгните на платформу, чтобы увернуться от их обломков после взрыва.

Теперь нужно проскочить мимо фонарного столба, находящегося наверху. Бегите направо, увернитесь от раскачивающегося шипастого шара и увидите еще одного врага, напоминающего игрушечного медвежонка. Убейте его, сверните налево, прикончите еще одного врага, сверните направо, разберитесь с третьим и отправляйтесь налево, где вас уже поджидает четвертый враг, над которым находится шипастый шар. Прикончив этого врага, пройдите направо, но внимательно следите за шипастым шаром. Проскочите в дверь, атакуйте пятого врага справа, сверните налево, затем направо и покиньте эту зону. Замочите пару гусениц, продйите направо мимо нескольких раскачивающися шипастых шаров прямо к выходу.

Судя по всему, наступает время финального боя, но доктор Роботник активировал выключатель, и вы оказываетесь в третьей зоне, которая представляет из себя уже известный вам лабиринт. Надеемся, что у вас остались от него хорошие воспоминания.

Акт 3.

По-настоящему очень трудный уровень, правда, есть возможность срезать часть маршрута, но это сложная задача. Здесь вам предстоит поплавать по пурпурной воде, много вороньих голов, шипастых шаров, копий, но, к счастью, много и воздушных пузырей. Со старта отправляйтесь налево, активируйте кнопку, и платформа начнет перемещаться вниз и налево. Выберите подходящий момент, перебегите влево, спрыгните с платформы так, чтобы приземлиться между платформой и другой неподвижной платформой слева, и нужно завершить этот участок под карнизом на платформе справа. У вас будет единственная возможность использовать эту срезку, и если потерпите неудачу, то неизбежно погибнете.

Над этой "срезкой" находятся острые копья, и вы мгновенно погибнете, если наткнетесь на них, поскольку у вас совершенно нет колец. Отсюда отправляйтесь направо, аткивируйте кнопку, чтобы открыть барьер, и спускайтесь в воду. Остерегайтесь копий. Это единственное место, где вы можете использовать вышеупомянутую срезку, так что ели хотите – полный вперед. К этому моменту вам нужно иметь не менее восьми колец. Вдохните воздуха, остерегайтесь раскачивающихся шипастых шаров. Здесь, кстати, их два, и почти наверняка получите повреждения. В этом случае постарайтесь сцапать хотя бы одно из своих колец. Далее увидите две вороньи головы, смотрящие друг на друга, и если свалитесь в какое-нибудь отверстие, то уже срезать маршрут не сможете. Выполните низкий прыжок на платформу в центре, чтобы увенуться от пуль, а затем еще один такой же низкий прыжок и бегите дальше. Если все-таки получите повреждения, то почти неизбежно свалитесь в дыру. Конечно же, погибнете, но можете попытаться снова, но уже по нормальному маршруту, без срезки. Здесь увидите фонарный столб. Кстати, есть еще один фонарный столб, но если дотронетесь до него, то уже не сможете вернуться обратно и воспользоваться

"срезкой".

Обычный маршрут (если не пытаться срезать маршрут), чрезвычайно сложный, практически пройти по нему невозможно, так что дайте себя убить и снова попытайтесь срезать этот участок маршрута. Если, в конце концов, справитесь с ним, то далее вам предстоит запрыгнуть на несколько ступенек, на которых находятся вороньи головы. Мимо первой головы проскочить напрямую не удастся, так что выполните прыжок на эту ступеньку сразу же после того, как голова атакует, и тут же перескочите на следующую. Если у вас нет колец, то ситуация просто критическая, но следующие ступеньки уже преодолеть легче.

В нужный момент остановитесь, чтобы увернуться от шипастого шара; прыгните через расселину. В ней находятся кольца, но вам пока не до них. Убейте нескольких врагов на полу, и если свалитесь в расселину, то просто беда. Хотя вы уже миновали изрядную часть уровня, необходимо глотнуть воздуха. Так что откройте дверь, хватайте супер-кольцо, возвращайтесь обратно, чтобы пополнить запасы кислорода; быстро запрыгните в шахту, откройте барьер как можно быстрее, пока не кончился воздух. Если сумеете это сделать или удастся перескочить через расселину, то все равно окажетесь в одном и том же месте. Теперь нужно прыгать вверх по ступенькам направо, при этом увернуться от трех шипастых шаров. Можно воспользоваться красным трамплином, но это незначительное облегчение. Впереди финальная битва, и если у вас нет соответствующей премии за хороший результат по времени, то вряд ли у вас достаточное количество колец. А битва финальная и очень серьезная.

Вы славно поработали, справились с многочисленными ловушками и препятствиями, но какую это теперь играет роль, если не сможете победить самого доктора Роботника? Музыка просто великолепная. Может быть хоть она поднимет настроение и поддержит ваш боевой дух. Схватка произойдет в том месте, где вы встретили доктора Роботника в конце второго акта, но на этот раз кнопки уже нет. Бегите направо к боевой арене и учтите, что у вас в этой зоне никаких колец нет, и буквально любая ошибка будет стоить вам жизни. На потолке и на полу по два поршня, и они все время двигаются. Если попадете под них, то непременно будете раздавлены, так что постарайтесь избежать этой опасности. Роботник окажется в одном из этих поршней. У вас над головой появятся четыре энергитических шара и рухнут на пол. При этом слегка двинутся в вашем направлении. Постарайтесь разобраться в этой ситуации, встаньте в центре между этими энергетическими шарами, и тогда они не смогут вас поразить. Особенно, если в нужный момент сумеете подпрыгнуть прежде, чем они упадут на пол. Если подпрыгнете слишком рано, то они как раз на вас и приземлятся.

Поршни снова начнут двигаться, так что попробуйте повторить эту комбинацию и нанести довтору повреждения. Стратегия довольно безопасная, но времени при этом расходуется очень много. Если к этому моменту сохранили достаточное количество жизней и хотите расправиться с ним побыстрее, то можно попробовать другой метод. Обратите

внимание, что поршни вначале чуть-чуть дернутся, прежде чем начать движение, так что вы всегда знаете, какой поршень начнет двигаться в какой момент. Метод это очень опасный, поскольку они могут вас раздавить, а иногда вы окажетесь слишком далеко от того поршня, в котором находится доктор Роботник, и вся ваша комбинация пойдет насмарку.

Для удобства описания пронумеруем поршни 1, 2, 3 и 4 слева направо.

Если двинутся поршни 1, 3, 2 и 4 или 1 и 4, то вы можете быстро напрыгнуть так, чтобы оказаться между ними и атаковать доктора, неважно в каком поршне он находится. Правда, это очень опасно, поскольку порши вас могут раздавить, а вот если двинутся 2-й и 3-й поршни, то вы не сможете оказаться между ними и должны немедленно отскочить в сторону. Можно, конечно, попытаться, но делать это следует только в том случае, если возникнет острая необходимость увернуться от энергетических шаров. После восьми удачных атак дверь откроется, и вы сможете выбежать направо. В этот момент доктор вылезет из поршня и покажется во всей красе. Теперь можно атаковать его снизу, и он взорвется. Бегите направо, но ни в коем случае не прыгайте, иначе можно свалиться и погибнуть в момент своего триумфа. В конце концов, Соник сам остановится, после чего сможете просмотреть концовку, в первой части которой увидите Соника со всеми его друзьями-животными, которых он освободил из дьявольских яиц и спас от трагической гибели. Затем увидите всякие любопытные места из каждой зоны, наконец, титры, и в самом конце доктора Роботника, который будет держать все изумруды, которые вам не удалось добыть по ходу игры. Кстати, если найдете все изумруды, то получите премию. Поздравляем, вы успешно закончили игру!

SONIC THE HEDGEHOG 2



Вторая игра о приключениях замечательного Соника была в свое время вполне ожижаемой, и все надеялись, что она будет еще лучше. Ожидания оправдались в полной мере. Соник стал еще энергичнее, приобрел новые способности, ну и, конечно, произошли некторые дополнительные изменения. Теперь, если вы нажмете кнопку **DOWN**, стоя на месте, а затем нажмете кнопку прыжка (Jump), то Соник начнет начинать обороты, прямо как болид Формулы 1 на старте. Продолжая удерживать прыжковую кнопку, вы набираете все больше и больше оборотов, и когда отпускаете ее, Соник помчится кувырком со страшной скоростью. Очень заметно изменились специальные стадии Special Stage. Теперь вместо уже привычных фонарных столбов, будут столбы со звездочками, где вы сможете не только запомнить игру, но сразу узнать в каком состоянии ваши дела. В частности, над этим столбом появится ореол из звездочек, если у вас 50 колец или более. Запрыгните на звездочки и вы тут же телепортируетесь на специальную стадию. Здесь нужно будет сбежать в глубоку расселину и собрать как можно больше колец, как только они появятся. Вначале нужно собрать опеределенное количество колец, прежде чем доберетесь до первого контрольного пункта, но если дотронетесь до бомбы, то сразу потеряете 10 колец, нужно быть очень осторожным. В частности, бомбы, как правило, лежат сразу по четыре штуки на земле или образуют огромное кольцо, через которое нужно перепрыгнуть. Если у вас нет достаточного количество колец, когда подходите к контрольному пункту, то стадия заканчивается; а если есть, то вам предстоит собрать уже большее количество колец до того, как доберетесь до следующего пункта. Здесь происходит то же самое. Если удается пройти три контрольных пункта, то в награду получаете замечательный изумруд Chaos emerald, а в конце стадии получите сразу 100 очков за каждое найденное колечко и плюс премию в 10000 очков, если сумеете заработать изумруд. Во второй серии игры уже семь изумрудов вместо шести и учтите, что если вы

намереваетесь собрать все изумруды, ни в коем случае не используйте своего дружка Тейлса. Если будете играть за него, колец нужно придется набрать больше, а кроме того, Тейлс ведет себя совершенно непредсказуемо, непрерывно натыкается на бомбы, а в результате этого вы теряете кольца. Так что не надо его использовать, если поставили перед собой такую задачу. Если вы

Собрать все изумруды – дело чрезвычайно трудное, зато, правда, премия гигантская, действуйте самостоятельно. В первой игре у вас была призовая концовка, а теперь, если сумеете собрать все изумруды, и при этом у вас будет 50 колец, то достаточно прыгнуть и Соник превратится в Супер-Соника, который заметно от него отличается. Во-первых, он способен выполнять огромный прыжок super jump, развивать потрясающую скорость (super speed), а также приобретает непобедимость. Враги справится с Соником не могут, но, к сожалению, он все равно может быть раздавлен, погибнуть, если свалится откуда-нибудь сверху, может утонуть и, конечно же, погибнуть, не уложившись в лимит времени.

Внешне Супер-Соник выглядит просто обалденно. Но, к сожалению, также не лишен слабостей. Во всяком случае, в этом состоянии он теряет по одному кольцу каждую секунду, и как только все кольца закончатся, он автоматически превратится в обычного Соника, и колец у него при этом, естественно, не будет. Конечно, скорость дает огромное преимущество, особенно когда нужно выполнить дальний прыжок, перескочить через какие-нибудь объекты, препятствия, платформы, удрать от врагов, а потому старайтесь превращаться в Супер-Соника при каждой возможности и запомните, что если вы играете за Тейлса в режиме одного игрока, то все-таки можете собирать изумруды, но стать Супер-Тейлсом не можете, поскольку это просто не предусмотрено в игре.

Тейлс, как вам уже почти нааверняка известно, это очень симпатичный, ярко-рыжий лисенок и, в общем, он друг Соника, хотя лисы с ежами в природе не дружат. Как это часто бывает, от друзей, как правило, главные неприятности. Он все время отвлекает вас, мешает тем или иным способом собрать все изумруды, непрерывно натыкается на бомбы, в результате чего вы теряете кольца. В общем, удовольствия от этой игры чрезвычайно мало. Так что если хотите получить полное удовлетворение и добиться каких-нибудь высоких целей, играйте только за Соника в одиночном режиме, а для этого достаточно нажать кнопку UP на титульном экране и, когда появится меню опций, выбрать соответствующий вариант, нажать кнопку Start и установить опцию, в которой вы будете играть за Соника в режиме одного игрока (Sonic alone). Теперь Тейлс вам мешать не будет. Кстати, если хотите можете сыграть за Тейлса в одиночном режиме. Это также довольно интересно.

Игровая структура также слегка изменилась. В зонах с 1 по 7 по два акта, в зоне 8 (Metropolis zone) 3 акта, а в зонах с 9 по 11-ю – 1 акт.

* *Режим двух игроков.*

В режиме двух игроков вы как бы соревнуетесь друг с другом. Выберите 2P VS на титульном экране, затем зону, в которой хотите посоревноваться, и сможете

развлечься на разделенном экране. Игрок, управляющий Соником, занимает верхнюю часть экрана, а управляющий Тейлсом – нижнюю часть экрана. Кстати, в этом режиме вы можете играть лишь в нескольких зонах, в частности, Emerald Hill, Casino Night и Mystic Cave, а также на специальной стадии Special Stage. Внешне эти зоны выглядят точно так же, как и в режиме одного игрока. Есть лишь незначительные изменения. В частности, например, отвуствует босс, а если один игрок находит кольцо, убивает какого-нибудь врага, разбивает ящик с предметами, естественно, второй этого сделать не может. Не успел, значит ищи себе другого врага или другое колечко. Кроме того, на этих уровнях есть ящики с вопросительными знаками. Что находится внутри, никому не известно, все зависит от удачи. Помимо вышеперечисленных отличий есть еще несколько новых оригинальных предметов, помимо тех, которые присутствуют в игре в режиме одного игрока:

Tails 1-up – дает Тейлсу дополнительнную жизнь, даже если этот ящик откроет Соник. Кстати, Тейлс также может открывать ящики с дополнительными жизнями для Соника (Sonic 1-up).

Robotnik – Если откроете ящик с этим "предметом", то потеряете все свои кольца. Ужасная невезуха.

Teleporter – этот предмет "меняет" местами Соника и Тейлса. Иногда это оказывается очень удачной заменой, а иногда не совсем. Как понимаете, это зависит от конкретной ситуации в данный момент.

Если на экране Option screen выберете опцию Teleporter Only option, то тогда все предметы, которые вы находите, становятся телепортерами. В конце каждого акта результаты обоих игроков оцениваются в пяти следующих категориях:

score – побеждает тот, у кого большее количество очков, полученных при уничтожении врагов.

rings – побеждает тот, кто в конце стадии имеет большее количество колец.

total rings – побеждает тот, кто на всей стадии имел большее количество колец (а не только к концу ее).

time – побеждает первый, пришедший к финишу.

item boxes – побеждает тот, кто сумеет "открыть" большее количество ящиков с предметами.

Победивший в трех категориях, объявляется победителем в этом акте. Возможно, конечно, что будет ничья. При этом может и весь акт закончится вничью, и если вы сыграете оба акта в какой-нибудь конкретной зоне, и окажется, что вы сыграли вничью, то тогда придется сыграть на специальной стадии, чтобы определить победителя в этой зоне. Кстати, в режиме двух игроков Соник всегда первый игрок (1P), Тейлс всегда второй (2P).

Кроме вышеупомянутых трех зон, в режиме двух игроков можно играть также на специальной стадии, причем стадии всего две, и они совершенно аналогичны (стадии 5 и 6 в режиме одного игрока). На этих стадиях Соник стартует впереди Тейлса. При этом, если прыжок выполняет лидирующий игрок, то он тут же как бы отлетает назад, а если отстающий игрок выполняет прыжок, то он выдвигается вперед. Если оба игрока прыгнули одновременно, тио они сохраняют прежние позиции. Обычно лидирующий игрок со-

бирает больше колец, поскольку он имеет болше шансов добраться до них первым. На каждом контрольном пункте выясняется кто набрал больше колец, и этот игрок объявляется победителем. Понятно, что тот, кто одержит победу на двух контрольных пунктах, победит и во всей стадии. Когда играете в обычной зоне, то после того, как финиширует один из игроков, другой должен завершить эту зону в течение минуты. Если ему это не удается, то первый игрок автоматически объявляется победителем. Если игрок потеряет все свои жизни, то, естественно, игра заканчивается, а его соперник объявляется победителем в этой зоне.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Emerald Hill Zone.*

Акт 1.

На старте игры отправляйтесь направо и встретите первого врага: обезьянку, сидящую на дереве и швыряющуюся в вас кокосами. Подпрыгните, врежьте ей как следует и двигайтесь дальше. Не забудьте отыскать щит, а дальше можете перескочить через мост или выполнить кувырок spin dash, чтобы увенуться от атаки пираньи. Спрыгните вниз на красный трамплин и перелетите направо. Нажмите кнопку DOWN, чтобы закрутиться как следует, и, взлетев со склона, приземлитесь на верхнюю платформу. Если не получится, вернитесь обратно к трамплину и повторите попытку. Слева хватайте "Сапоги скороходы" (speed shoes), но остерегайтесь обезьянки. Взбегите на холм справа и увидите пункт отгрузки (starpost) на плавающей платформе (вверху, чуть левее кольца). Если к этом моменту у вас нет 50-ти колец, проскочите направо через "петлю" и большую спираль, бегите как можно быстрее, чтобы не свалиться, и поддерживайте высокую скорость, тогда сможете собрать побольше колец.

Спрыгните вниз на дорожку, перескочите через пиранью и отправляйтесь направо к очередному пункту отгрузки. К этому моменту у вас уже должно быть 50 колец, так что можете сыграть на специальной стадии, а потому пройдите направо к желтому трамплину, оттолкнитесь от него, проскочите через две "петли" и попытайтесь попасть в секретный проход возле красного трамплина наверху. Но не торопитесь, трамплин вам этот не нужен, и когда попадете в секретный проход, найдете дополнительную жизнь, а затем спрыгните вниз на желтый трамплин на земле. Перескочите к другому трамплину, и он забросит вас вверх на платформу. Перебегите направо, остерегайтесь пчел, которые будут обстреливать вас огненными шарами; пробегите через петлю, а затем выполните кувырок Spin Dash, чтобы проскочить через большую спираль. В конце спирали подпрыгните, чтобы перескочить через трамплин, иначе он отбросит вас назад. Продвигайтесь направо и увидите выход.

Акт 2.

Бегите направо, держитесь нижней дорожки, прыжком или кувырком переберитесь через мост и увидите двух обезьянок, между которыми находятся острые шипы. Через них нужно перескочить, но при этом остерегайтесь кокосов, которыми будут швыряться обезьяны. Прыжком доберитесь до верхней дорожки, возьмите сампоги-скороходы, мчитесь направо, остерегайтесь пчел, затем сбросьте скорость, чтобы добыть супер-кольцо (Super

ring). Двигайтесь по верхней дорожке направо, воспользовавшись движущейся платформой; перескочите через шипы, используйте трамплин, чтобы подпрыгнуть вверх; бегите направо, но не торопитесь. Запрыгните на петлю, постарайтесь не свалиться вниз, бегите направо, перескочите еще через одну петлю (кстати, здесь будет пункт отгрузки), запрыгните на трамплин, чтобы перескочить направо; заскочите на платформу над водопадом, и когда она резко упадет вниз, обнаружите дополнительную жизнь. Кувырком доберитесь до нее, проскочив через комнату, и почти наверняка получите повреждения от острых шипов, которые валятся сверху и выскакивают сбоку. Удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы не приземлиться на острые шипы, которые выскакивают из пола, и возле стены увидите "секретный" трамплин. Используйте его, чтобы запрыгнуть наверх и двигайтесь направо к обезьянке и пункту отгрузки. Учтите, если свалитесь в водопад слева, то неизбежно погибнете. Выдвигайтесь направо, выбрав нижнюю дорожку. Остерегайтесь пчел, хватайте супер-кольцо, кувырком перекатитесь направо, когда шипы опустятся вниз; запрыгните на еще один "секретный" трамплин, перескочите направо, кувырком проскочите через спираль и увидите пункт отгрузки. Теперь, если вы уже сыграли специальную стадию, можете вернуться обратно, собрать побольше колец, а затем пройти направо и сразиться с боссом.

Боссы в этой игре довольно слабенькие. Займите позицию в левой части экрана и дождитесь, когда "вертолет" доктора Роботника опустится в бронированную машину, а затем атакуйте сверху. Машина будет двигаться назад и вперед по экрану, атакуйте при каждой возможности, но опасайтесь очень опасного сверла в ее передней части. После того, как проведете семь успешных атак, он выстрелит в вас этим сверлом. Перепрыгните через него, проведите еще одну аналогичную атаку сверху и одержите победу. Перебегите направо, запрыгните на дьявольское яйцо (prison egg), освободите своих друзей-животных. Доктору, однако, удастся ускользнуть, но вы встретитесь с ним снова в конце следующей зоны.

— Chemical Plant Zone.

Акт 1.

Теперь вы оказаваетесь в городе, по которому течет чрезвычайно грязная река. Отправляйтесь направо, возьмите супер-кольцо (это очень важно), а затем от того места, где находилось супер-кольцо, выполните кувырок spin dash направо, чтобы выскочить наверху. Пройдите еще дальше направо к пауку, который безусловно сцапает вас и "выдавит" все ваши кольца. Убить его трудно, увернуться не легче. Эти ребята очень серьезные соперники. Справа от него еще два врага, атакующих огненными шарами. Кувырком (spin dash) раправьтесь с ними и бегите направо до трамплина. Прыгнув с него, перебегите налево по пузырькам, как только они начнут двигаться, а затем проскочите через дверь. Учтите, что пути назад уже нет.

Оттолкнитесь от трамплина, убейте нескольких врагов на полу, воспользуйтесь еще одним трамплином. Постарайтесь приземлиться возле блока, лежащего на полу; атакуйте его, а затем нырните в трубу внизу. Остерегайтесь еще одного врага на стене. В конце этой трубы

найдете супер-кольцо, сверните налево и дальше прыгайте по блокам, чтобы заставить их двигаться. Сверните направо, перескочите через пузырьки и далее направо к выходу.

Теперь наступают сереьезные трудности. Бегите направо, прикончите врага на полу, затем кувырком скатитесь с длинного склона и прыгните как можно выше в воздух, чтобы добраться до колец. Приземлитесь на левой платформе, проскочите через стену, возьмите дополнительную жизнь, бегите направо, перепрыгните через расселину, а затем еще через одну, кувырком взлетите на холм, и если хотите, можете здесь добыть щит и пару супер-колец слева. Но учтите, пауки чрезвычайно опасны. Прокатитесь по движущимся платформам, чтобы добраться до трубы в верхнем левом углу. Из трубы вы можете "вылететь" в одно из двух мест, так что придется положиться на интуицию и действовать самостоятельно, пока не доберетесь до двух желтых платформ, двигающихся над ямой, заполненной какими-то фиолетовыми химикатами. Участок чрезвычайно тяжелый, и хотя эти химикаты вас не убьют, но если пробудете в них слишком долго, то просто-напрасто утонете. Возможно, эта гадость вам уже и попадалась ранее. Используйте движущиеся желтые платформы, чтобы перебраться через яму, но если хотите испытать острые ощущения, спрыгните в эти химикаты, но при этом постарайтесь не приземлиться в яму с острыми шипами. В случае удачи слева найдете дополнительную жизнь, но дело очень рискованное, поскольку можно "вывалиться" с экрана и погибнуть. Довольно странный трамплин справа поможет вам выбраться наверх, а после того, как переберетесь по платформам, используйте скоростной генератор (speed generator), чтобы как можно быстрее промчаться направо и далее через дверь. Теперь уровень химикатов начинает подниматься, и вам нужно воспользоваться серией блоков и отдельными блоками, чтобы удрать от этих химикатов и подняться наверх, при этом еще и не утонуть. Буквально один неверный шаг и почти наверняка окажетесь в этой гадости и утонете. Если же сумеете добраться наверх в целости и сохранности, сверните налево, используйте еще две платформы, чтобы перебраться через химикаты, а если свалитесь вниз, пиши пропало. Затем увидите четыре напольных плиты, у которых дурная привычка переворачиваться. Когда запрыгнете на них (в подходящий момент), немедленно воспользуйтесь движущимися платформами, чтобы добраться до дорожки вверху справа. Активируйте скоростной генератор, чтобы добраться до пункта отгрузки, затем сбросьте скорость и проскочите через "петли" в следующей зоне. Нужно действовать медленнее, и как только увидите красный трамплин, воспользуйтесь им, чтобы перескочить через яму с химикатами; бегите направо, но не горячитесь, а когда увидите впереди переворачивающиеся платформы, перепрыгните через них так, чтобы приземлиться между двумя рядами этих омерзительных платформ.

Самое время подготовиться к схватке с боосом.

Доктор Роботник создал новую машину, которая летает в левой части экрана. Атакуйте его, но обязательно немедленно

отскочите назад на "прочную" платформу в центре, так как если свалитесь через переворачивающиеся плиты, то погибнете. Атакуйте его снова, прежде чем босс успеет заполнить сосуд химикатами, спикирует и сбросит его на вас. Правда, от него можно довольно просто увернуться. Атакуйте его еще два раза, прежде чем он снова заполнит сосуд этой мерзостью, и после восьми успешных атак одержите победу, сможете перепрыгнуть через переворачивающиеся плиты направо, разбить еще одно дьявольское яйцо и поздравить себя с успехом.

— Aquatic Ruin Zone.

Акт 1.

Очень симпатичная зона, не слишком сложная, выполнена графически просто великолепно, и кроме того, приятная музыка. На старте отправляйтесь направо и увидите какую-то серую штуку на дереве, которая начнет обстреливать вас стрелами, как только окажетесь поблизости. Проскочите мимо нее как можно быстрее, затем запрыгните на колонну, чтобы разбить ее вдребезги, и бегите дальше направо по бревну. Хватайте супер-кольцо и бегите на верхнюю дорожку, разделайтесь с очередным врагом. В этой зоне, кстати, всегда лучше пользоваться верхней дорогой, поскольку нижняя, как правило, затоплена водой и естественно, что утонете, если будете под водой слишком долго. К счастью, здесь есть "дорожки" из пузырьков, так что когда встанете перед ними, то появятся большие пузыри. Вы можете проглотить эти пузыри и таким образом пополнить запасы воздуха. Тогда практически наверняка не утонете, но конечно, лучше все-таки оставаться на твердой земле, а в воду спускаться лишь в случае крайней необходимости. Пробегите через "петлю" к пункту отгрузки, а дальше по бревну и разбейте там очередную колонну. Выполните мощный прыжок flying leap на верхнюю платформу, ну а если промахнетесь, попробуйте еще раз.

Пробегите мимо еще одного "стрелка", далее мимо какого-то странного трамплина и через большую "петлю". Бегите направо, ликвидируйте очередного врага, а затем еще трех мерзких насекомых. Хватайте супер-кольцо, активируйте пункт отгрузки и приготовьтесь к довольно сложному участку. Вам предстоит запрыгнуть на самую высокую платформу и перескакивать с дорожки на дорожку. Неподалеку найдете и щит. Итак, прыгните из-за стены как можно дальше направо, чтобы приземлиться на верхнюю платформу. Перебегите направо к красному трамплину, активируйте его, чтобы пролететь через петлю, бревно и прямо к выходу.

Акт 2.

Как всегда, направо, мимо двух "стрелков" к высокому утесу. Дождитесь, когда приблизится к вам раскачивающаяся платформа, запрыгните на нее и катитесь. Если свалитесь, то неприятностей не избежать, поскольку нижняя дорога намного более сложная и опасная, чем верхняя. Выбрав подходящий момент, перескочите на другую раскачивающуюся платформу, а оттуда к утесу как можно быстрее, иначе он разлетится на куски. Бегите направо, перескочите через расселину, запрыгните на верхнюю платформу, а с нее на следующую. На третьей увидите "странный" трамплин, который сбросит вас вниз. Тут же пере-

бегите вправо к пункту отгрузки, спрыгние вниз, снова направо мимо очередного стрелка к желтому трамплину. Оттолклнитесь от него, чтобы перетелеть к утесу, и бегите направо. В случае промаха можно попытаться еще раз, а то и два.

Бегите направо, запрыгните на верх "петли" и продвигайтесь дальше направо, а затем еще через одну петлю, прямо по центру. Остерегайтесь разрушенной колонны и бегите направо, разбейте колонну, проскочите мимо еще одного стрелка и еще одной разрушенной колонны прямо к пункту отгрузки. Катитесь на движущейся платформе направо, а затем еще на одной вверх к следующей платформе. Дальше направо, разберитесь с врагом, но ни в коем случае не пользуйтесь красным трамплином; размолотите еще пару колонн, пробегите мимо трех "стреляющих" объектов, спрыгните вниз, потом налево и прыгайте прямо в левую стену. Если прыгнете достаточно высоко, то обнаружите секретный проход, а в нем дополнительную жизнь. Возьмите ее, пройдите направо мимо еще одного стреляющего объекта к красному трамплину, воспользуйтесь им, чтобы проскочить пункт отгрузки прямо к месту схватки с боссом.

Чтобы победить доктора в очередной раз, запрыгните на один из тотемных столбов, когда они поднимаются вверх; атакуйте доктора, а затем обратно отскочите к этому тотемному столбу. Действуйте подобным образом, пока доктор не врежет по столбу, на котором вы находитесь, своим гигантским молотом. Конечно, этого момента дожидаться не стоит, постарайтесь его опередить, спрыгнуть вниз, перескочить через стрелу, которая выскочит из столба, по которому ударит молотком доктор Роботник. И когда он атакует другой столб, запрыгните на его вершину, а оттуда атакуйте доктора Роботника. На этот раз врежьте ему снизу и после восьми успешных атак, как всегда, одержите победу. Разбейте очередное дьявольское яйцо и поздравьте своих друзей со свободой.

— Casino Night Zone.

Все выглядит, как в настоящем казино. Кругом разноцветные огни, все светится, ну точно, как в Лас Вегасе. Если вы там были, сразу узнаете. На заднем плане где-то далеко виден город, дело происходит ночью, но оно и понятно, казино ночью живет особой жизнью. Враги только одного типа, справитесь с ними легко. В принципе, этот уровень чрезвычайно прост, особых проблем не предвидится, зато можно заработать целую кучу очков и дополнительных жизней. Каждый раз, как только увидите бампер, немедленно атакуйте, получите 10 очков. После нескольких атак можете дальше не трудиться, очков не получите. Кроме того, есть вспыхивающие гамбургеры, которые исчезают после трех удачных атак, но до этого за каждую атаку также дают 10 очков. Получите еще 500 очков, если уничтожите три гамбургера подряд. Враги очень медленные, ползают буквально по полу, но, правда, единственный способ разобраться с ними, это атаковать сзади, используя "специальный" трамплин.

Очень симпатично выглядит игровой аавтомат (slot machine), но куда важнее, что за них сможете получить сразу 700 очков. Если "врезаетесь" в автоматы с картинками в нижней части, то эти картинки начнут вращаться, и если выпадет

8 Зак. 481

выигрышная комбинация, то получите в качестве выигрыша колечки. Если сумеете заработать много колец, то возможно целесообразно остановиться, поскольку если выпадет сразу три картинки с изображением доктора Роботника, то моментально потеряете 100 колец. При этом, правда, не погибнете, даже если у вас в данный момент их меньше. Самый большой приз 200 колец, это три Джек-Пота. Кроме того, увидите здесь различные лифты, своеобразные трамплины и прочее. Если, например, приземлитесь на такой трамплин power spring, удерживайте прыжковую кнопку до тех пор, пока опускаетесь вниз, а затем отпустите ее и взлетите, словно птица. Благодаря flippers эта зона будет напоминать вам поле для игры в пинболл. Оранжевые флипперы действуют автоматически, в то время как зеленые флипперы будут отшвыривать вас, когда активируете прыжковую кнопку. К сожалению, без опасностей здесь не обошлось, и главная из них синие блоки. Когда они оказываются поблизости, берегитесь, ведь они запросто раздавят вас в лепешку. Но для того, чтобы избежать их, нужно просто внимание. В первом акте увидите большое отверстие, которое на первый взгляд преодолеть нельзя, но если выполните мощный кувырок spin dash в правую стену, то попадете в невидимый проход, где найдете дополнительную жизнь и решите эту проблему.

Босс довольно сложный. Корабль доктора Роботника выскакивает из правой стены и летает назад и вперед. Атаковать снизу нельзя, мешает электрическое поле, а кроме того, он сбрасывает на вас шипастые шары, и чтобы провести успешную атаку, выполняйте кувырки spin назад и вперед вдоль земли и по стенам, а когда будете спрыгивать со стен, то сможете атаковать его сбоку, а то и сверху. Попробуйте набрать побольше оборотов для того, чтобы выполнить суперскоростной spin dash возле стены (этот прием описывался в самом начале), но отпустите кнопку в тот самый момент, когда корабль доктора Роботника остановится прямо над вами и вот-вот сбросит бомбу. Отпустите кнопку, выполните молниеносный рывок, затем прыжок, тут же проведите атаку, кувырком скатитесь вниз подальше от того места, куда упадет бомба. Старайтесь как можно больше кувыркаться. Сумеете провести восемь точных атак, раскроется правая стена, босс будет побежден, а вы сможете освободить очередных своих друзей.

— Hill Top Zone.

Акт 1.

Зона довольно странная. Кстати, и музыка странная, и облака на заднем плане, но это на самом деле не так уж и важно. Как обычно, отправляйтесь направо, запрыгните на платформу, и она двинется вниз. Спрыгните в конце дороги (если свалитесь, то неизбежно погибнете) и тут же отправляйтесь направо, расправьтесь с шипастым врагом (у него шипы на голове), для чего нужно подойти поближе, и когда этот дикобраз атакует вас своими шипами, прпкончить его, затем перебраться через лаву, используя два движущихся блока; запрыгнуть на ту сторону катапульты, на которой нет красного шара; затем быстро перебежать на противоположную сторону, чтобы воспользоваться силой приземляющегося шара. Когда он опустится на конец ката-

пульты, то подбросит вас вверх направо. На самом деле, этот шар и есть ваш враг, но победить вот его нельзя. Перепрыгните через лаву и бегите вниз по тоннелю. Затем подпрыгните в воздух и опуститесь вниз, но таким образом, чтобы не напороться на шипы. Перебегите направо, воспользуйтесь катапультой, чтобы подпрыгнуть высоко вверх, а затем, оттолкнувшись от желтого трамплина, перескочите через лавовую яму. Используйте еще пару катапульт и трамплин, чтобы прыгнуть наверх; хватайте супер-кольцо и катите на платформе вниз. Если свалитесь, то окажетесь в лаве, и последствия понятны. Пройдите направо, прыгая через шипы; кувырком перескочите через петлю и отправляйтесь в подземелье. Хватайте справа щит, сверните налево, используйте две катапульты, чтобы перебраться через лавовую яму, затем перепрыгните через острые шипы, которые появляются и исчезают, выбрав подходящий момент; воспользуйтесь "секретным" трамплином, чтобы он подбросил вас наверх. Справа увидите кучку колец. Пройдите в секретный проход, хватайте там power-up непобедимости. Это очень важная находка. Теперь прыгните вниз и бегите направо. Вам ничего не угрожает, пока действует непобедимость. Тут начнется землетрясение, земля будет вздыматься, и как только потолки приподнимутся на достаточную высоту, тут же мчитесь направо. Вам нужно, используя непобедимость, проскочить через лавовую яму и дальше по проходу. Если промедлите, действие непобедимости закончится, лава поднимется высоко и заблокирует вход в коридор. Понятно, что тут уж вам неприятностей не избежать. Бегите направо вниз по тоннелю, катапультируйтесь вверх, кувырком проскочите через петлю, спускайтесь вниз, сверните направо к выходу.

Кувырком (spin dash) поднимитесь на холм, сверните направо, перескочите через лавовую яму и мчитесь вниз по тоннелю. Используйте трамплин, чтобы взлететь на холм, а затем, когда подойдете к лавовой яме, запрыгните на плавающую платформу, и тут она исчезнет. Немедленно спрыгните на землю и бегите направо. Кстати, в лаве каким-то образом оказался динозавр, голова которого начнет обстреливать вас огненными шарами. Увернитесь, а затем кувырком катитесь через "петлю", бегите на очередной холм, а затем на следующий, кувырком мчитесь наверх, а затем спрыгните вниз, чтобы увернуться от огненных шаров. Выждите секунд 10, а затем снова кувырком катитесь вверх. Судя по всему, враг израсходовал свои огненные шары, так что уничтожьте этот шар, пройдите направо, возьмите шит, прокатитесь на платформе вниз по "дорожке", спрыгните своевременно и воспользуйтесь пунктом отгрузки.

Пройдите направо, спуститесь под землю, и как только начнется землетрясение, лава тут же начнет подниматься, а вам нужно прыгать вверх по платформам. Двигайтесьь как можно быстрее, промедление смерти подобно; остерегайтесь падающих вниз платформ. Приблизительно на полпути наверх сверните направо и ныряйте в стену, найдете очень нужную непобедимость. Забравшись наверх, хватайте супер-кольцо (если, конечно, хватит храбрости), забегите в проход вверху направо и таким образом

преодолеете этот очень опасный участок.

Идите направо, пока не выскочите наружу; спуститесь вниз по четырем небольшим холмам, прыгните через два трамплина, смотрящих друг на друга, толку от них никакого. Внимательно следите за острыми шипами в полу, подпрыгните вверх, используя секретный трамплин; бегите направо, запрыгните на платформу, но катиться на ней не нужно. Вместо этого немедленно спрыгните вниз и постарайтесь уцепиться за левую стену, чтобы приземлиться прямо на дополнительную жизнь, а ниже нее находится еще один трамплин, который подбросит вас наверх. Приземлитесь на небольшую платформочку где-то на полпути, и если повезет, то увидите рядом с ним еще одну платформу. Катитесь на ней вниз до самого конца, спрыгните своевременно и бегите направо, отыщите супер-кольцо, остерегайтесь врагов, засевших наверху; они будут швырять в вас острыми шипами. Когда снова выберетесь наружу, воспользуйтесь двумя трамплинами, затем пунктом отгрузки и бегите направо на встречу с боссом.

Босс на этом уровне тоже странный. Сначала перескочите через первую лавовую яму, дождитесь, когда он появится справа. Если хотите расправиться с ним как можно быстрее или имеете щит, смело прыгайте на него, но не удерживайте прыжковую кнопку, и Соник, словно шар, будет прыгать вверх и вниз на боссе, выполняя серию последовательных атак. После восьми таких упражнений босс будет побежден, но, к сожалению, вы и сами свалитесь в лаву и, конечно, получите кое-какие повреждения. Можно расправиться с ним и более безопасным способом. Конечно, атаковать надо сверху. При этом, если будете удерживать прыжковую кнопку, то подпрыгнете высоко вверх и атакуете его, по крайней мере, три раза, а затем снова вернетесь на твердую землю. Увернитесь от атак огненными шарами, выберите подходящий момент и повторите свою атаку. Правда, действовать нужно осмотрительно, поскольку босс может атаковать вас огненными шарами, подчас, совершенно неожиданно. Проведите восемь успешных атак и получите возможность расколотить очередное дьявольское яйцо.

— Mystic Cave Zone.

Акт 1.

Довольно трудный уровень, на старте продвигайтесь направо, прыгните вниз на деревянную платформу, которая разрушится в тот самый момент, как только прикоснетесь к ней. Хватайте малозаметный щит и бегите направо. Здесь нужно выполнить прыжок и уцепиться за лиану. В результате появится платформа. Спрыгните вниз, пройдите направо на платформу, уворачиваясь от острых шипов внизу и остерегайтесь чрезвычайно опасного червя, которого можно убить лишь точной атакой в голову. Спрыгните вниз, хватайте щит, уцепитесь за лиану, чтобы подняться наверх; спрыгните с нее, удерживайте кнопку RIGHT, чтобы приземлиться на трамплин и взлететь на самый верх. Здесь найдете супер-кольцо, но, к сожалению, и еще одного червя. Разберитесь с ним или увернитесь, пройдите направо к трем движущимся ящикам, спрыгните вниз, активируйте пункт отгрузки, уцепитесь за лиану, и тут пол как бы раскроется. Спускайтесь вниз, хватайте супер-коль-

цо, запрыгните на трамплин, чтобы перелететь направо поближе к двум движущимся платформам, а затем используйте их и поднимитесь наверх.

Остерегайтесь деревянной платформы, которая может обрушиться. Бегите направо, внимательно следите за платформами с шипами, которые выскакивают из стены. Их можно, кстати, использовать, чтобы забраться наверх. Сверните направо и увидите очень опасных молниевых жуков. В тот момент, когда они не вспыхивают, они смертельно опасны. Остерегайтесь движущейся колонны, иначе будете раздавлены; цепляйтесь за лиану и спускайтесь вниз, затем бегите направо, отыщите непобедимость, переберитесь через ящики. Правда, они могут раздавить вас. Проскочите мимо двух трамплинов и кувырком взлетите на холм. Далее через колонну направо и увидите пункт отгрузки слева.

Остерегайтесь атаки червя, спрыгните вниз, хватайте малозаметную непобедимость и бегите направо к супер-кольцу. Воспользуйтесь трамплином, чтобы взлететь наверх; уцепитесь за лиану, и тут же появится платформа. Если промахнетесь, попробуйте еще разок. Запрыгните на платформу, оттуда налево, остерегайтесь червя, хватайте щит, прыгайте и уцепитесь за лиану, появится еще одна платформа. Перепрыгните на нее, затем ухватитесь за очередную лиану и поднимайтесь наверх. Перескочите через две колонны (смотрите, как бы они вас не раздавили), спрыгните вниз, возьмите пару супер-колец и бегите направо к выходу.

Акт 2.

Первым делом направо, уцепитесь за лиану, и платформа прямо перед вами начнет двигаться. Спрыгните вниз, пройдите направо, хватайте еще одну лиану, чтобы активировать платформу; пройдите направо, остерегайтесь колонны. Они представляют самую главную опасность, поскольку могут раздавить. Пробегите мимо "молниевого" жука, спрыгните вниз, хватайте непобедимость и остерегайтесь острых шипов. Взлетите наверх, используя трамплин; бегите направо мимо нескольких червей, взберитесь на парочку холмов, остерегайтесь джвух молниевых жуков, хватайте лиану, чтобы спуститься вниз, и постаравйтесь не приземлиться на шипы. Далее вам предстоит миновать три движущихся ящика. Слева найдете супер-кольцо и еще одну непобедимость. Хватайте их, но остерегайтесь ящиков, которые попытаются вас раздавить. Вам предстоит выполнить несколько быстрых рывков, чтобы миновать это опасное место. Так что бегите вниз, затем влево, хватайте лиану, и путь открыт.

Бегите налево, спрыгните вниз, затем направо мимо молниевого жука, но не слишком быстро, поскольку здесь очень опасная колонна. Постарайтесь не свалиться в яму с острыми шипами, оттолкнитесь от трамплина, ухватитесь за лиану над ямой, чтобы подтянуться наверх. При этом вы можете пройти направо, но этот маршрут очень трудный. Спрыгните лучше с лианы, оттолкнитесь от еще одного трамплина и бегите влево, где находятся три ящика, а также пункт отгрузки и супер-кольцо перед ним. Вам нужно подпрыгнуть и ухватиться за лиану, подскочив с одного из ящиков. Постарайтесь, чтобы вас не раздавило, и как только уцепитесь за нее, дорога будет

свободна. Прыгайте вниз, удерживайте кнопку RIGHT, чтобы приземлиться на трамплине; подскочите наверх и на этот раз прыгайте на правую дорожку. Отправляйтесь по ней, прикончите парочку червей, когда они атакуют. Не связывайтесь с вращающимся шипастым шаром, спрыгните вниз, удерживая кнопку **LEFT**. Если свалитесь в яму справа, то выбраться уже не сможете, а значит погибнете. Чтобы преодолеть этот сложнейший участок, подпрыгните, уцепитесь за лиану; тут же появится платформа и образует своеобразный мост. Будьте осторожны. Если промахнетесь мимо лианы, то свалитесь вниз. И не прыгайте до тех пор, пока платформа полностью не остановится. Бегите вправо, спрыгните вниз, прижмитесь и уцепитесь за правую стену, и в случае успеха приземлитесь прямо на дополнительную жизнь, которая придется чрезвычайно кстати, поскольку обстановка становится все сложнее и сложнее. Ниже этой жизни находится трамплин, который подбросит вас обратно наверх. Вам предстоит преодолеть еще одну яму, над которой раскачивается шипастый шар. Прыгните через нее, но будьте осторожны. Если свалитесь, снова постарайтесь уцепиться за правую стену и в случае усаеха приземлитесь на трамплине, который подбросит вас наверх. Теперь воспользуйтесь еще одним трамплином или лианой, чтобы подняться наверх; пройдите налево, отыщите щит, прыгайте по блокам, снова используйте трамплин или лиану, чтобы забраться наверх; сверните напрво, пройдите по нижней дорожке, обратите внимание на опасную колонну и молниевого жука, хватайте суспер кольцо, сверните налево, затем вниз и направо, здесь находится пункт отгрузки. Очень важное предупреждение: Не трогайте его, поскольку в этом случае вы не сможете вернуться обратно и набрать нужное количество колец, а на носу схватка с боссом, и без колец шансов у вас никаких, если, конечно, не хотите, чтобы игра преждевременно закончилась. Так что не трогайте его. Когда будете готовы, пройдите направо и сразитесь с боссом.

Схватка очень серьезная, земля трясется, камни падают, и острые шипы валятся на голову. На камни можно не обращать внимания, а вот шипы опасны. Когда доктор Роботник появится, атакуйте его снизу три раза. При этом сами можете получить повреждения, но его огненные атаки не очень опасны, а вот когда он приземлится, обвалы тут же прекратятся, и босс направится к вам. Подпрыгните и атакуйте на этот раз сверху, постаравшись нанести парочку ударов, и когда он снова начнет подниматься, атакуйте на этот раз снизу и действуйте в этой манере, пока не превратите его в кучу металлолома. Если не сумеете атаковать достаточно быстро, то все начнется заново. Когда победите, разбейте очередное дьявольское яйцо.

— *Oil Ocean Zone.*

Акт 1.

Очень продолжительная и чрезвычайно опасная зона. Помните, что если вы свалитесь в нефть, подпрыгивайте вверх и вниз, чтобы не погрузиться с головй. В этом случе погибнете. Постарайтесь выпрыгнуть на твердую землю. Иногда вам в этом поможет вентилятор, создающий восходящий воздушный поток. "Золотые" полы обрушиваются, так что первым де-

лом отправляйтесь направо, удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы пробежать через два "золотых" участка пола, и как только минуете второй, выполните атаку spin, чтобы расправиться с врагом. На этот раз повстречаете розового осьминога, который еще плюется пулями. Обратите внимание на "нефтяной" склон. На нем никаких вращательных атак типа spin dash выполнить нельзя. Бегите направо, используйте вентилятор, чтобы перелететь через небольшую расселину; расправьтесь с еще одинм осьминогом и увидите зеленые "крышки", на которых каждые три секунды происходит как бы взрыв. Запрыгните на нее, и взрывной волной вас подбросит вверх. Если нужны кольца, то на платформе вверху слева найдете супер-кольцо, а затем прыжком направо перескочите через расселину и двигайтесь в этом направлении. Два золотых участка пола нужно преодолеть быстрыми скачками. Если свалитесь, то сможете использовать три вентилятора, воздушные струи от которых поднимут вас наверх. Бегите направо, разберитесь с осьминогами, используйте еще одну зеленую "крышку", хватайте щит справа прежде, чем использовать эту зеленую крышку, и с помощью взрывной волны запрыгните на карниз. Бегите направо и, когда подойдете к расселине, прыгните через нее или воспользуйтесь восходящей струей воздуха от вентилятора. Если свалитесь вниз, то придется дальше продвигаться по нижнему маршруту, который очень опасен. Тем более, что и действовать придется самостоятельно, полагаясь на интуицию, реакцию и мастерство. В случае успеха продвигайтесь направо, воспользуйтесь еще одной зеленой крышкой и увидите летающих морских коньков, которые также плюются пулями и смертельно опасны. Бегите направо через золотую платформу, и вентиляторы (очень кстати) доставят вас на верхнюю платформу, а если с вентиляторами ничего не получится, дождитесь подходящего момента и бегите прямо в лифт.

Поднявшись наверх, остерегайтесь морских коньков, струя воздуха от вентилятора перенесет вас через расселину, и когда окажетесь возле лифта, поднимитесь наверх, пройдите направо, переберитесь через еще одну расселину, используя вентилятор, и прыгайте на "склон". Остановитесь возле пункта отгрузки, спрыгните в расселину и мчитесь в самый низ. Когда свалитесь в нефть, выпрыгните и бегите направо. Разделайтесь с очередным осьминогом, хватайте супер-кольцо, использовав spin dash; а затем прыгайте вверх по серии зеленых "крышек", уничтожая по пути спрутов. Справа от первого из них увидите лифт, но не следует им пользоваться. После того, как разберетесь с четвертым (забраться сюда довольно тяжело), сверните направо, бегите по карнизу, промчитесь по "золотому" участку пола, перепрыгните через шипы, сбегите вниз по склону, остерегайтесь морских коньков, а затем поднимайтесь наверх на лифте.

Морской конек будет упорно атаковать вас, а вентиляторы в полу будут все время подбрасывать восходящим потоком воздуха, создавая ему удобные условия для атаки. Все-таки попробуйте его уничтожить, когда вентиляторы отключатся, и подойдете к довольно странному зеленому предмету. Возьмите рядом с ним непобедимость, запрыгните на этот предмет,

чтобы разбить его вдребезги, и тут же мощным потоком из трубы вас подбросит на целую серию шаров, последний из которых буквально выстрелит вами вверх. Приземлившись, бегите направо, и далее у вас есть возможность выбора. Если в настоящий момент вы являетесь Супер-Соником, то бегите направо, выполните мощнейший прыжок вверх, так чтобы приземлиться на карнизе над лифтом, бегите направо, отыщите дополнительную жизнь, которую возможно видели, когда путешествовали по шарам. Ну, а если в данный момент вы обычный Соник, спрыгните вниз, бегите направо к лифтовой шахте. В самом ее низу находится пункт отгурзки, воспользуйтесь им, перебегите налево, прыгая через острые шипы и расправлясь с отвратительными осьминогами; разбейте еще одну зеленую странную "крышку", чтобы совершить следующий рейд на шарах и в конце этого увлекательного путешествия перебегите вправо, спуститесь на лифте вниз и, как только вентилятор отключится, пробегите мимо, запрыгните на "крышку", а затем мчитесь направо и доберетесь до выхода.

Акт 2.

Это приключение заметно короче предыдущего. Бегите направо, промчитесь по золотому участку пола, а затем немедленно остановитесь у следующего аналогичного участка, поскольку здесь находится трамплин, который может отшвырнуть вас обратно. Выполните длинный прыжок, чтобы перескочить через этот участок пола, перебегите направо, прикончите осьминога и парочку морских коньков, поднимитесь вверх на лифте, пройдите направо к четырем зеленым "крышкам". Вторая и четвертая имеют какое-то странное устройство над ними. Есть несколько способов добраться туда, но мы обсудим лишь один, остальные можете отыскать сами. Запрыгните на четвертую "крышку" и в результате "выхлопа" пролетите пару шаров и участок "золотого" пола, собирая по пути кольца. А если свалитесь, удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы не провалиться через "золотой" участок пола; затем бегите вправо, отмолотите парочку спрутов, перебегите через дорогу, остерегайтесь парочки шипастых врагов, прикончите еще трех морских коньков и последовательно на четырех лифтах спускайтесь вниз.

Выйдя из лифта, пробегите мимо вентилятора, пока он будет отключен; затем прыгните к соседнему карнизу, чтобы увернуться от опасности; прикончите парочку осьминогов и езжайте по пяти нефтяным "склонам" вниз. Окажетесь возле пункта отгурзки, активируйте его, сверните направо, разделайтесь с морским коньком, перескочите через секции зеленого пола, уничтожьте еще несколько осьминогов, а затем, катитесь на раскачивающемся "подносе" через нефть. Будьте осторожны, и если свалитесь, немедленно прыгайте вправо. Используйте находящийся здесь вентилятор, чтобы взлететь к карнизу; бегите направо, прыгая через шипы; разберитесь с еще одним морским коньком, перепрыгните через очередной "золотой" участнок пола и мчитесь направо.

Увидите четыре зеленых "крышки", на которые нужно запрыгнуть. Вверху слева находятся 2-я и 4-я "крышки". Здесь же найдете супер-кольцо и непобедимость. Воспользовавшись этими крышками, бегите направо, уничтожьте морского конь-

ка, поднимитесь на лифте, сверните налево, врежьте как следует осьминогу и морскому коньку, хватайте супер-кольцо, соскользните по нефтяному "склону" и сверните налево. При первой возможности остановитесь, перескочите через золотой участок пола, воспользуйтесь лифтом. Если свалитесь вниз, то придется снова воспользоваться зелеными крышками. Выйдя из лифта, бегите налево, спрыгните через расселину, убейте осьминога и раздолбайте очередную зеленую крышку. Если свалитесь, то придется изрядную часть уровня пройти снова. В результате пролетите через несколько очередных шаров и окажетесь на платформе. Бегите направо, а когда пересечете дорогу, будьте осторожны, шипастые враги по-настоящему опасны. Затем соскользните по еще трем нефтяным склонам и бегите направо. Босс уже заждался.

На этот раз схватка нетрудная. Когда босс выскочит из нефти (а возможно это какое-то масло, только его уж больно много), прыгайте вниз и атакуйте. Не удерживайте прыжковую кнопку, прыгайте на нем вверх и вниз, проведите четыре атаки (а лучше пять или шесть), а затем ныряйте под одну из платформ и продолжайте прыгать, чтобы не погрузиться в нефть с головой. При такой стратегии когти и лазеры доктора Роботника вам не опасны, а когда он выскочит из нефти снова, атакуйте его, пока не разнесете в клочья. Если не сумеете провести восемь атак, придется продолжить схватку, ну а затем как обычно, разбейте дьявольское яйцо.

— *Metropolis Zone.*

Акт 1.

Чрезвычайно трудная зона, самая сложная во всей игре. К счастью, к этому моменту вы уже должны были приобрести необходимые навыки, освоили различные приемы Соника, а потому есть шанс успешно завершить эту зону. В некоторых местах, особо трудных, мы будет заранее предупреждать вас, но и весь уровень, поверьте, представляет собой одни непрерывные сложности, и вам понадобится очень много жизней, чтобы успешно завершить ее.

Как обычно, отправляйтесь направо и увидите два паровых "трамплина". Если запрыгните на них, то взлетите наверх и сможете добыть обычные кольца и супер-кольцо, но на самом деле кольца в этой зоне играют небольшую роль, поскольку частенько враги будут успешно атаковать, и у вас будет куча возможностей потерять их все и сразу. Итак, продвигайтесь направо через решетчатую трубу, взбегите вверх по склону, хватайте щит, и когда подойдете к врагу в виде звезды в стене, то произойдет взрыв, и вылетят пять острых шипов. Они очень опасны, но поскольку каждый раз вылетают в одном и том же направлении, вы сможете заранее занять безопасное место и увернуться. Запрыгните на серую кнопку, и слева появится платформа. Прыгайте на нее, продвигайтесь налево, затем запрыгните на платформу наверху, используйте еще один паровой трамплин, чтобы взлететь наверх; бегите направо, перескочите через омара, но если попытаетесь атаковать спереди, это чистое самоубийство, у него такие мощные клешни. Так что атакуйте только сзади, постарайтесь проскочить мимо и не ввязываться в драку. Сбросьте скрость, поскольку впереди два здоровенных порш-

ня, двигающихся вверх и вниз, они раздавят моментально. Безопаснее всего остановиться, набрать обороты и выполнить spin dash, когда они опустятся вниз.

Активируйте кнопку справа, спускайтесь вниз, повторите этот маневр еще два раза, но остерегайтесь четырех "звездных" врагов, находящихся поблизости. Когда появится возможность, хватайте щит справа, выполнив мощный бросок spin dash под острыми шипами; спрыгните между платформами, поднимитесь по склону, сверните направо, перепрыгните через расселину, а если свалитесь, исполните spin dash, чтобы выбраться наверх. Пройдите вправо, активируйте кнопку, чтобы "открыть" провал; спрыгните вниз, снова сбросьте скорость и увернитесь еще от двух поршней. Затем, как только их минуете, атакуйте красный трамплин, выполнив spin dash, чтобы перелететь через углубление в полу и оказаться наверху. Вам предстоит забраться вверх по шахтному стволу, используя желтые бамперы. Как только выберетесь наверх, сверните направо, проберитесь через решетчатую трубу, атакуйте (spin dash) изогнутую стенку и используйте желтые бамперы, чтобы подняться по шахтному стволу; затем сверните налево и увидите нечто, напоминающее орех, приделанное к вращающемуся длинному "винту".

Здесь вы можете освоить новое искусство. Запрыгните на этот орех, бегите вправо. Вы будете оставаться на месте, а вот орех начнет подниматься вверх по винту. Будьте осторожны, если не сбросите скорость наверху, то орех, словно поршень, раздавит вас о потолок. Дальше предстоит подняться наверх еще на двух орехах, а затем бегите направо, активируйте кнопку, чтобы платформа накрыла расселину; прыгните вверх через платформу, затем воспользуйтесь трамплином, запрыгните на серую кнопку, и тут же появится платформа. Активируйте еще одну кнопку слева и бегите направо к ореху. Если свалитесь, возвращайтесь обратно налево и попробуйте еще разок. Запрыгните на орех и поднимайтесь на нем вверх. Вовремя соскочите направо на другой орех и на нем уже спускайтесь вниз. Здесь обнаружите парочку блоков со стрелами. Стрелы вылетают из этих блоков практически каждые две секунды и движутся по часовой стрелке. Постарайтесь спрыгнуть между ними, бегите налево в транспортную трубу, а когда выскочите с другой стороны, сверните налево к платформе, которая начнет погружаться, как только вы притронетесь к ней. Как можно быстрее хватайте супер-кольцо, затем катитесь на платформу вниз, спрыгните между блоками со стрелами и, когда окажетесь в нижней части этой шахты, бегите направо к ореху, на котором можно подняться как вверх, так и вниз. Но вам-то нужно наверх, а когда подниметесь, сверните направо. Кстати, если свалитесь, то уже дальше будете действовать самостоятельно.

Спрыгните в расселину, активируйте пункт отгрузки, сбросьте скорость, чтобы не свалиться в шахту налево; выполните spin dash, чтобы выскочить из расселины; пройдите направо и ныряйте в практически бесконечную шахту. Если повезет, то сможете добраться до одной из платформ и на ней проехать направо к выходу; а если не повезет, то придется использовать

бамперы и ожидать, когда, наконец, истечет лимит времени. В общем, сами понимаете, удовольствия мало.

Акт 2.

Первым делом отправляйтесь направо к лавовой яме и нажмите кнопку, чтобы появилась платформа. Выбегите на платформу, прыгните в нее на конвейерную ленту. Вам предстоит перебраться через яму по платформам, которые начинают погружаться, как только до них дотрагиваетесь. К счастью, есть еще и конвейерные ленты. Справа находятся здоровенный омар и траспортная труба, а в конце этой трубы подпрыгните вверх, чтобы попасть в свол шахты. Если повезет, то проскочите мимо "молящегося" богомола, который немедленно бросится в атаку, а у него острые зубы. Вообще, богомолы очень серьезные противники, лучше не связываться. Далее можете пройти направо или налево. Если пойдете направо, то увидите гигантскую шестерню, но не беспокойтесь, она вас не раздавит, Спускайтесь вниз и увидите еще одну шестерню, как бы вмонтированную в стену, а под ней находится щит, который можно сцапать, если выполнить spin dash. Теперь пройдите направо к лавовой яме, которую нужно перепрыгнуть, используя два блока со стрелами. Будьте осторожны, а затем отправляйтесь направо, сделайте огромный прыжок, чтобы заскочить на карниз наверху, а если свалитесь, придется изрядную часть уровня пройти еще раз.

С этого карниза пройдите направо, поднимитесь на "орехе" вверх и увидите кольца в стенах. Не обращайте на них внимания, продолжайте подъем наверх, а затем сверните направо, подойдите к паровым "трамплинам". Подпрыгните, используя их, на платформу, а затем с нее на конвейерную ленту. Езжайте вверх, не обращайте внимания на проход слева, перескочите на другую конвейерную ленту, хватайте непобедимость на крошечном карнизике, снова прыжком вернитесь на конвейер и езжайте вверх. Затем сверните направо, запрыгните на следующий конвейер и на нем езжайте вниз к лавовой яме. Перескочите на другую конвейерную ленту справа, а затем на карниз, находящийся справа от этого конвейера. Подпрыгните вверх, используя паровой "трамплин". Воспользовавшись трамплином, пройдите налево и увидите здоровенного омара в маленьком коридоре. В этой схватке практически наверняка получите повреждения, но именно для того вы и собирали кольца, чтобы остаться в живых. Так или иначе, расправьтесь с этим монстром, пройдите чуть дальше, отыщите супер-кольцо, подпрыгните вверх, воспользовавшись очередным паровым "трамплином"; сверните направо, остерегайтесь еще одного омара. Вам предстоит перебраться через лаву, используя "шестерни", платформы и блоки со стрелами. Понадобится весь ваш опыт и мастерство, чтобы успешно преодолеть этот особо сложный участок игры. Приготовьтесь несколько раз умереть и не огорчайтесь от этого. Пробравшись до конца вправо, запрыгните на шестерню, а с нее перепрыгните к шахте наверху, прежде чем зубцы этой "шестерни" затащат вас в лаву. В верхней части шахты обнаружите пункт отгрузки.

Активируйте серую кнопку, и платформа накроет расселину. Перебегите

влево, ныряйте в решечтатую трубу, а с другой стороны выполните атаку spin dash в "изогнутую" стену, чтобы запрыгнуть на верхнюю платформу. По ней пробегите направо до ореха, на орехе поднимитесь вверх к "молящемуся" богомолу. Возможно, ему удастся успешная атака, и если свалитесь, выйдите с экрана и возвращайтесь обратно. Орех появится снова. В случае успеха езжайте вверх на очередном орехе, расправьтесь с очередным богомолом. Остерегайтесь взрывающейся звезды, бегите направо, разбегитесь еще с одним богомолом и отыщите конвейерную ленту. Внизу лавовая яма. Прыгайте вниз, удерживая кнопку **LEFT**, и постарайтесь приземлиться прямо на столь необходмую дополнительную жизнь. Подпрыгните обратно вверх, катитесь на конвейерной ленте, а затем пробирайтесь налево, используя блоки со стрелами; прыгайте в транспортную трубу, затем сверните направо. Это довольно сложно, но совершенно неопасно. Атакуйте spin dash стену, а затем несколько раз придется, как на старте гонки Формула`1, набрать обороты и выполнить мощный рывок таким образом, чтобы приземлиться на платформу. Промахнетесь, повторяйте попытку и не огорчайтесь. Когда, наконец, справитесь с этим трудным делом, прыгайте влево, активируйте кнопку, остерегайтесь взрывающейся звезды, пройдите направо, запрыгните на платформу, затем снова направо и на карниз. Поднимайтесь вверх по двум шахтным стволам, остерегайтесь взрывающихся звезд и где-то на полпути не забудьте захватить щит, а поднявшись наверх, сверните направо, прикончите богомола, поднимайтесь вверх по конвейерной ленте, затем прокатитесь еще по одной, сверните налево, далее сквозь решетчатую трубу. Используя spin dash, как можно быстрее взберитесь на вершину холма, а оттуда прыгайте снова на платформу, пройдите направо на карниз, используйте трамплин, чтобы взлететь вверх по шахтному стволу, а затем сверните направо к выходу. А босса здесь нет. Судя по всему, разработчики игры решили, что и без босса эта зона настолько сложная, что преодолеть ее удается только подлинным мастерам.

Акт 3.

Бегите направо и увидите богомола, разделайтесь с ним, забегите на две платформы. Они движутся довольно хаотично, так что прыгните направо к цилиндру, который вращается между двумя шестернями. Если свалитесь, то используйте "паровые" трамплины, чтобы подняться наверх. Пробегите направо по вращающемуся стержню, спрыгните на правую сторону и приземлитесь на еще один стержень. По нему также пробегите направо и перескочите к транспортной трубе. Пробегите через нее, а затем как можно быстрее бегите налево, чтобы не подорваться на звездах. На платформах спуститесь вниз, пройдите направо к двум стержням, которые двигаются вверх и вниз (они, кстати, могут вас раздавить), пробегите под ними, когда они поднимутся наверх. Не обращайте внимания на богомола на потолке, прыгните вниз к шестерне, спуститесь вниз на платформе, бегите направо к суперкольцу, а затем запрыгните в шахту. Внизу появится платформа. Теперь вам нужно запрыгнуть на стержень наверху, а

оттуда на платформу, которая еще выше. Используйте красный трамплин справа от этой платформы, так будет короче. Остановитесь возле пункта отгрузки.

Воспользуйтесь трамплином, чтобы залететь на карниз; проберитесь через решетчатую трубу и в конце ее спрыгните вниз и спускайтесь на платформе. Перебегите вправо, но не прыгайте, иначе звезды взорвутся. Поднимитесь вверх на очередном орехе, прыгните в левую стенку, в результате получите щит. Не обращайте внимания на проход справа, поднимайтесь на орехе наверх, затем перескочите к другому ореху и на нем также наверх. Остерегайтесь стрел, вылетающих из пола; выждите несколько секунд и, когда все успокоится, пробегите наверх через эту зону. Запрыгните на стержень наверху и учтите, что этот стержень может вас прижать к острым шипам. Быстренько перескочите на карниз справа, перебегите в этом направлении, остерегайтесь очередного богомола, хватайте супер-кольцо, запрыгните вверх в шахту. Наверху увидите еще одного богомола. Его придется атаковать несколько раз, прежде чем сможете пройти дальше. Не обращайте внимания на щит слева, спрыгните вниз, исполните spin dash, чтобы взлететь на вершину склона; бегите вправо, остерегайтесь взрывающихся звездочек и богомолов, спуститесь на орехе вниз, перебегите влево, бегите как можно быстрее, чтобы не пострадать при взрывах звезд. Активируйте кнопку, прыгните вниз на платформу, движущуюся вправо. Затем прыгните вправо так, чтобы оказаться между зубцами шестеренок. Переберитесь к следующему карнизу, а если свалитесь, воспользуйтесь трамплином, чтобы вернуться обратно.

У карниза спрыгните вниз к пункту отгрузки, возьмите супер-кольцо и возвращайтесь обратно налево, переберитесь через шестерни снова. Прикончите омара, забегите в транспортную трубу и, когда появитесь с другой стороны, сверните направо, но будьте осторожны, могут атаковать богомолы. Далее довольно длительная прогулка вверх на орехе, в нужный момент перескочите на другой орех, остерегайтесь взрывающихся звезд, а как только окажетесь наверху, бегите налево к траспортной трубе, ныряйте в нее и, когда появитесь с другой стороны, сверните направо, воспользуйтесь пунктом отгрузки и перескочите на движущуюся платформу. Если свалитесь, то безусловно погибнете. Пройдите чуть дальше вправо, там вас поджидает босс.

Доктор Роботник очень крут. Вначале спустится вниз, а затем начнет перемещаться назад и вперед вдоль нижней части экрана. Атаковать его успешно вы не сможете, поскольку он окружен белыми орбами. Перескочите через него два раза, и он направится к центру экрана. Подбегите к одной стороне экрана (чтобы увернуться от орбов), а затем атакуйте его внизу. При этом один из орбов превратится в крошечного доктора Роботника. Запрыгните на него и раздавите. Кстати, подобную процедуру придется повторить со всеми восемью орбами. Причем схватка с боссом займет достаточно времени, так что будьте очень внимательны. После того, как всех орбов уничтожите, босс переместится на противоположную сторону экрана и начнет атаковать лазерами. Атакуйте его снизу,

чтобы одержать окончательную победу, и разбейте последнее дьявольское яйцо.

— Sky Chase Zone.

Во теперь вы действуете как бы над облаками, Зона чрезвычайно простая, вам нужно прогуляться по крыльям красного самолетика, а лисенок Тейлс будет исполнять функции вашего пилота. Свалиться с самолета практически невозможно, он движется с такой же скоростью, что и вы. Экран скроллирует в этой зоне справа, и вам нужно собирать кольца и уворачиваться от врагов над облаками. Пройдя приблизительно 3/4 пути, вы встретите гиганский линкор. Опасности он не представляет, а враги в основном черепахи, которые плюются в вас какими-то шарами. Кроме того, птицы также будут пытаться атаковать справа. Для того, чтобы расправиться с черепахами, просто надо атаковать сверху. Кстати, можно и встать на них, а на шары следует запрыгнуть. Когда набросятся птицы, подпрыгните и атакуйте. Они в общем, не опасны. Когда зона, наконец, закончится, к сожалению, не получите никаких бонусов.

— Wing Fortress Zone.

В этой зоне всего один акт, но чрезвычайно длинный. Вас будут обстреливать лазеры, и в случае удачной атаки, самолет резко полетит вниз. Перепрыгните на платформу, которая находится на линкоре (вы его видели в предыдущей зоне). О Тейлсе можете не волноваться, с ним все будет в порядке. Бегите направо, прыгните через металлический слайдер. Кстати, от него в известной мере зависит, сколько колец вы сумеете собрать. В дальнем правом углу спрыгните вниз, перебегите налево, снова спрыгните вниз и бегите направо, пока не встретите первого врага. По существу, это единственный враг, он выскочит из какого-то бугра в земле и атакует шарами. Врежьте ему по голове, затем запрыгните на бугор, в котором он находился, а оттуда на платформу вверх и чуть правее. Возможно вам понадобится несколько попыток, чтобы воспользоваться этим кратчайшим маршрутом. Как только окажетесь на платформе, бегите направо, возьмите щит, затем прыгните наверх. Восходящий поток от вентилятора подхватит вас и забросит на верхнюю платформы. Если удастся таким образом срезать часть маршрута, то вы будете избавлены от чрезвычайно неприятных ситуаций, когда нужно будет свешиваться с различных перекладин и выполнять головоломные прыжки между платформами. В общем, стоит попытаться.

Пройдите налево и увидите несколько стержней, которые переворачиваются, занимая то вертикальное, то горизонтальное положение. Необходимо запрыгнуть на них, когда они в горизонтальном положении, чтобы перескочить на верхние платформы. Ни в коем случае не трогайте пропеллеры, иначе получите повреждения. Оказавшись на этой платформе, пройдите налево к power sneaker, но не хватайте его. Запрыгните к платформе, поднимающейся наверх по вертикальному конвейеру, и езжайте вверх. Перескочите на перекладину, когда она будет в горизонатльном положении; атакуйте дополнительную жизнь снизу, и она свалится в самый низ. Хватайте ее, активируйте power sneaker и мчитесь направо через пункт отгрузки.

Бегите направо, не останавливаясь,

прикончите врага и мчитесь дальше. Возьмите парочку супер-колец и непобедимость, внимательно следя за пушками наверху. Перебегите влево, запрыгните на конвейерную ленту, чтобы подняться на ней наверх; затем спрыгните, бегите вправо, прикончите парочку врагов, атакуйте металлический слайдер и взлетите с платформы прямо в воздух. Когда спуститесь вниз, удерживайте кнопку **DOWN**, чтобы "закрутиться". В результате, взлетите пулей в воздух и в небе обнаружите сразу три супер-кольца. Запрыгните на них по очереди, а затем снова прыгайте вниз. Пробирайтесь вниз направо, остерегайтесь врагов, отыщите щит, а в самом низу сверните налево, пробейтесь сквозь стену, и когда выйдете с другой стороны, вас подхватит воздушный поток. Когда Соник сцапает ящики, на которых нарисована буква "X", нажмите прыжковую кнопку. Этот маневр вам придется повторить три раза до окончания этой поездки. Далее спуститесь вниз по трем конвейерным лентам, а когда окажетесь на самой нижней, прыгните вправо к платформе, которая выезжает из стены, а затем убирается обратно. Мчитесь по ней как можно быстрее, чтобы не свалиться, а если не повезет, то безусловно погибнете. Вообще, эта задача чрезвычайно сложная. С самой последней такой платформы прыгните на неподвижную платформу, где находится пункт отгрузки.

Активируйте слайдер, чтобы перелететь через расселину; быстро подпрыгните, чтобы увернуться от другого слайдера, который может отбросить вас назад. Взбегите вверх по конвейерной платформе и обнаружите четыре платформы, движущиеся по кругу. Эти платформы помогут вам добраться до платформы, находящейся наверху, если своевременно используете крюк, который поднимет вас наверх. Пройдите налево к следующему крюкку и на следующей платформе пробегите налево, отыщите два супер-кольца за стеной, возьмите их, затем прыгните к слайдеру, который выстрелит вами прямо в стену. Как только приземлитесь, бегите налево к следующему слайдеру и в аналогичной манере пролетите через еще одну стену. Возвращайтесь обратно налево, поднимитесь вверх по платформам, пройдите направо к пунктам отгрузки, атакуйте серый бугор на полу, чтобы открылось отверстие; спрыгните вниз, пройдите направо. Босс наверное уже соскучился.

Теперь вам предстоит сразиться с доктором Роботником, который на этот раз управляет мощным лазером. В потолке откроется отверстие, и оттуда появятся три платформы. Они будут двигаться по комнате, а в нижней части у них крошечные шипы. Затем появится лазер, через несколько секунд он "откроется". В этот момент вы должны прыгнуть вверх на платформу, при этом не напороться на шипы и атаковтаь лазер прежде, чем он успеет дать залп. Обязательно отскочите в сторону, чтобы увернуться от лазерного луча, но сделать это необычайно сложно. Сумеете провести восемь точных атак, одежите победу. Прежде, чем спрыгнуть в отверстие справа, забегите в небольшое помещение и найдете там дополнительную жизнь, а уж затем спрыгните в отверстие и увидите, как доктор Роботник пытается удрать на своем корабле. Тут же появит-

ся Тейлс на уже отремонтированном самолете. Соник запрыгнет на самолет, затем, выполнив мощный прыжок, уцепится за корабль, но тот, тем не менее, взлетит и приземлится на секретной базе доктора Роботника (Death Egg), где вам и предстоит финальная схватка с этим полоумным ученым.

— Death Egg Zone.

Бегите направо и сразитесь с первым боссом – это Робосоник (Robosonic). В начале схватки он займет позицию в левой части экрана и будет там оставаться несколько секунд. Учтите, что у вас совершенно нет колец, а значит в этом бою вы погибнете, если пропустите любую атаку. Подпрыгните, врежьте ему по лбу дважды, но остерегайтесь острых шипов у него на затылке. Он тут же превратится в шипастый шар и бросится в атаку. Перескочите через него и снова атакуйте. На этот раз он дважды перелетит через экран, не превращаясь в шипастый шар. С этим боссом надо расправиться как можно быстрее. В конце концов, он начнет прыгать и даже атаковать своими шипами, но после восьми ваших точных атак явно утихомирится и, судя по всему, навсегда.

Теперь перебегите направо и отправляйтесь в погоню за доктором Роботником. Он прыгнет в бугор на полу. Этот бугор поднимется вверх и как бы превратится в гигантского робота, ростом раз в пять выше Соника. Самая большая опасность, его шипастые кулаки, расположенные в нижней части головы. На самом деле, робот представляет собой гигантский шар на ножках. Подпрыгните и атакуйте его сверху, чуть выше колючих кулаков. Причем атаковать нужно в самой верхней точке прыжка, иначе напоретесь на колючие кулаки и погибнете. Робот медленно будет продвигаться вперед. В этот момент атаковать его не следует, а когда остановится и сделает шаг назад, прыгните и снова его атакуйте. Выберите подходящий момент, перебегите в дальний левый угол, а когда увидите, что босс готовится к атаке, перебегите направо, поскольку он намеревается грохнуться вниз и раздавить вас. Забегите в правый угол, здесь он наверняка промахнется, когда будет атаковать. А как только рухнет вниз, немедленно атакуйте его. Желательно провести две атаки подряд, прежде чем он снова бросится в атаку. Это довольно безопасный способ, и много времени не понадобится, если будете действовать быстро, решительно и точно. Можно попытаться атаковать его, когда он движется по направлению к вам, но это значительно опаснее. После двенадцати точных атак гигантский робот будет уничтожен. Мчитесь со всего духа через открывшийся тоннель. Торопитесь, потому что дьявольский корабль должен вот-вот взорваться. В конце тоннеля прыгайте из корабля, который разлетится на мелкие кусочки, а вы увидите, как Соник вместе с Тейлсом летят на самолете в окружении своих друзей-животных, которых Соник так героически освободил.

Отличная работа! Вам удалось справиться с доктором Роботником, спасти своих друзей и успешно завершить игру Соник 2.

SONIC THE HEDGEHOG 3



Игра Sonic The Hedgehog 3, в принципе, не сильно отличается от двух предыдущих игр. По-прежнему нужно быть очень осторожным, внимательным, но при необходимости действовать быстро и без колебаний. Когда враг успешно атакует, вы теряете все кольца. Постарайтесь сцапать хотя бы одно, чтобы обеспечить себе минимальную безопасность. Если наберете больше 100 колец, то автоматически получаете дополнительную жизнь, а если упешно завершите все специальные стадии, то найдете все семь изумрудов chaos emerald, а кроме того, получите возможность стать Супер-Соником. Для этого нужно иметь, по крайней мере, 100 колец и дважды выполнить прыжок.

Оказавшись в воде, старайтесь по возможности выбраться как можно скорее на сушу, иначе Соник задохнется. Правда, здесь есть пузырьки и из самого большого пузыря можете вдохнуть жизненного воздуха.

Как и в предыдущих играх, на каждую стадию установлен лимит 10 минут. Так что не тратьте времени понапрасну, оно ограничено.

*** Управление.**

Управление, как обычно в играх этой серии, чрезвычайно простое. Кнопки **A, B, C** позволяют Сонику прыгать вверх и вниз (впрочем, как и его другу, двухвостому лисенку Тейлсу). Для того, чтобы выполнить вращение (spin), нажмите и удерживайте нкопку **DOWN**, а затем нажмите кнопку **A, B** или **C**. В этом положении ежик может атаковать, наносить повреждения врагу, пробивать стены и уничтожать кое-какие препятствия.

Управление лисенком практически такое же, как и Соником. Однако, Тейлс может летать, для чего он должен выполнить двойной прыжок и, удерживая кнопки **A, B** и **C**, может взлететь довольно высоко. Однако, если полет продолжится слишком долго, то лисенок может устать и свалится вниз. Надо сказать, что Тейлс может носить на себе Соника. Для этого он должен взлететь, а Соник запрыгнуть ему на спину, и тогда Тейлс отнесет его в нужное место, куда сам Соник добраться не может.

**** Призовые стадии (Bonus Stage).***

Когда вы набрали 50 колец и проходите мимо фонарного столба (пункта отгрузки), появляются звезды. Запрыгните на них и попадете на призовую стадию. Игра на этой стадии напоминает игровой автомат gumball machine. Используйте желтые “бамперы”, чтобы подпрыгнуть и повернуть рычаг, и тогда шары (gumballs) посыпятся вниз. Внизу находятся красные бамперы, с помощью которых вы можете выпрыгнуть наверх. Серые шары Grey Gumballs с кольцом посередине дают вам 10 колец; красные gumball дают огненный щит; синие gumball – пузырьковый щит bubble shield; электрический gumball – электрический щит, а розовый gumball с буквами 1-Up дает как раз дополнительную жизнь.

Зеленый gumball со словом Rep целесообразно использовать, когда бамперы исчезают. Используйте этот шар, и они снова появятся.

На черный gumball можно запрыгнуть, а “прозрачный” Gumball вообще не имеет никакого значения.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Перед началом игры вы можете выбрать игровой режим. Можно играть за Соника, за Тейлса, а также в режиме двух игроков, когда вы с товарищем в кооперативном режиме играете за двух главных героев.

Эта великолепная игра начинается с того, что Соник летит на самолете, который называется Торнадо, а лисенок Тейлс пилотирует его. Затем Соник превращается в Супер-Соника, мчится со страшной скоростью, во что-то врезается и теряет все изумруды. Появляется Наклес (Knuckles) с нахально ухмыляющейся рожей и хватает все изумруды. Собственно, с этого и начинаются ваши приключения.

— Angel Island Zone.

Акт 1.

На этой стадии вы сможете как следует потренироваться, освоиться с управлением. Кругом роботы, которых можно атаковать, и ящики с предметами. Кстати, найдете здесь большое кольцо, которое даст вам возможность попасть на специальную стадию. В начале этого акта после того, как приземлитесь, “закрутитесь” налево, чтобы разбить несколько камней; отыщите кольцо, которое также позволяет попасть на специальную стадию. Здесь же встретите робота, который может спалить все на свете, но на самом деле вы можете успеть атаковать его несколько раз, и тогда он не сможет устроить эту катострофу. Попробуйте, очень полезно попросить своего приятеля при этом управлять Тейлсом, и вдвоем вы сможете запросто расправиться с этим монстром.

Mini-boss – Fire Shooter.

Босса, как обычно, встретите в конце стадии. Он атакует огнем, а вам надо провести не менее пяти атак в верхнюю часть туловища и одержать победу. Схватка довольно легкая.

Акт 2.

Мало чем отличается от первого акта, только ловушек здесь, конечно, больше, и они снабжены серыми кнопками. В конце этого акта, когда появится зеленый самолет и начнет обстреливать вас огненными бомбами, нажмите кнопку RIGHT, удерживайте ее и сможете избежать повреждений. В конце уровня поя-

вится доктор Роботник на заднем плане, так что бегите направо и начинайте преследование.

Босс — доктор Роботник Fire Shooter.

В самом начале схватки доктор Роботник появляется слева на своем новом изобретении. Воспользуйтесь этой возможностью и проведите две атаки, но ни в коем случае не следут находиться на желтом мосту, поскольку босс немедленно спалит его. Если подобное случится, то свалитесь вниз и погибнете. Продолжайте атаковать босса, проведите еще шесть успешных атак, одновременно уворачиваясь от его огненных шаров. Если у вас есть огненный шит Fire Shield, то задача заметно облегчается, поскольку при этом повреждений от огневых атак вы не получите.

В конце концов, замечательное изобретение доктора Роботника взорвется, но он все-таки сумеет удрать. Разбейте летающую дьявольскую капсулу и освободите животных. Тут же появится Наклес, который нажмет серую кнопку, и Соник рухнет вниз. Вы, конечно, можете попытаться отпрыгнуть влево сразу же после того, как исчезнет желтый мост, но к сожалению, это мало что изменит.

— Hydrocity Zone.

Акт 1.

Во время падения нажмите кнопку **LEFT**, чтобы приземлиться на карнизе. Затем попросите Тейлса, чтобы он перевез Соника на верхнюю платформу, расположенную с правой стороны. На экране появится "ручка", и Соник сможет бегать значительно быстрее.

Кстати, совсем не оябзательно нырять в воду. Именно поэтому целесообразно было прыгнуть влево. Конечно, Соник может действовать под водой, но оставаться долго под водой нельзя, иначе он задохнется, если не найдете пузырьков с воздухом.

Если действовать достаточно быстро, то можно "кувырком" (spin) прокатиться по поверхности воды, не ныряя. Если у вас есть при этом элекетрический щит, то и он не исчезнет в случае, если вы не погрузитесь под воду. Встретите разнообразных врагов и ловушки, особенно опасен робот, напоминающий пиранью. Естественно, нападет на вас под водой и можете лишиться изрядного количества колец и, наконец, приготовьтесь к бою с водным роботом.

Mini-Boss — Water Spinner.

В начале сражения кувырком (spin) катитесь направо, поскольку босс появится слева и займет позицию в центре экрана. Затем он начнет маневрировать, "закрутится", перекатится влево и затем снова займет позицию в центре экрана. Выберите момент, когда босс намеревается "закрутиться" и организовать водный ураган; немедленно атакуйте его пять раз, а в режиме двух игроков можете попросить своего приятеля управлять Тейлсом, тогда атаки будут значительно эффективнее. Если не сможете провести пять атак, то повторите описанную выше процедуру и одержите победу.

Акт 2.

Теперь Сонику предстоит спастись от стены, которая начинает двигаться и может раздавить Соника буквально всмятку. Быстренько закрутитесь и катитесь направо. Не обращайте внимания на кольца (жизнь значительно важнее), а затем сигайте на вращающуюся плат-

форму и продвигайтесь дальше в этом же направлении. Остерегайтесь шипов и многочисленных врагов, в нужный момент скатитесь в воду и, когда Соник выберется из воды, быстро нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы добраться до суши.

После многочисленных происшествий и волнений встретите Наклеса, стоящего у стены, а вы в этот момент будете находиться на мосту. Этот негодяй нажмет кнопку, и вы свалитесь вниз, а затем вода начнет стремительно прибывать, и Соник вынужден будет уцепиться за столбы. Поднимайтесь на верх столба, нажмите кнопку **A, B** или **C**, чтобы уничтожать эти столбы, и продолжайте эту разрушительную деятельность, пока не доберетесь до фонарного столба.

Вода начнет убывать и появится доктор Роботник. Как раз кстати, в противном случае сражаться с ним было бы очень тяжено.

У него новое изобретение: отвратительная и очень опасная "водяная" машина. Он будет очень разнообразно атаковать, и надо быть очень осторожным, а когда спустится вниз, немедленно атакуйте, постаравшись провести сразу несколько атак. Босс таже будет атаковать какими-то уникальными взрывающимися "таблетками". В этот момент необходимо как можно быстрее запрыгнуть на прибывающую воду, Соник поднимется наверх и сумеет успешно атаковать доктора, но при этом нужно, конечно, повернуться лицом в правильном направлении, иначе потеряете время.

Когда босс спустится вниз, он снова закрутит Торнадо. Постарайтесь опередить его своими атаками. Не забывайте при этом уворачиваться от атак босса, а когда нанесете ему восемь ударов, одержите победу. Затем, как обычно, разбейте дьявольскую капсулу, вода начнет стремительно затапливать место, где находится Соник, и наш герой поднимется вверх вместе с ней.

— Marble Garden Zone.

Акт 1.

Соник свалится вниз и помчится по ступенчатому склону, а вы не зевайте, сразу после движищихся платформ отыщите кольцо, а затем встретите подряд целую кучу врагов. Они довольно сильные и совсем неглупые, особенно те, которые напоминают кузнечиков. Могут неожиданно подпрыгнуть в любое время и провести мощную атаку. Не менее опасны и други враги, напоминающие острые колья.

Кстати, здесь вы научитесь управлять вращающейся синей "крышкой", что довольно легко. Бегите направо и справитесь с этим без проблем. Кстати, можете встретить и буровую машину, ни в коем случае нельзя ее недооценивать, и, конечно же, очень опасны враги, напоминающие папуасов со стрелами.

Мини босс — Driller Machine.

Уворачивайтесь от острых сверел, атакуйте это чудовищную машину шесть раз и уничтожите ее. Как и положено мини боссам, он не очень силен.

Акт 2.

На этот раз доктор Роботник появится уже с самого начала, хотя вы можете провести одну или две удачных атаки. Это, на самом деле, на ходе игры никак не скажется. Продолжайте действовать как обычно, пока не встретите доктора второй раз. Вот тут быстро "закрутитесь" влево, поскольку если промедли-

те, то будете раздавлены здоровенными платформами. Если вы опытный игрок, то справитесь запросто. А вот у новичков возможно возникнут сложности. Постарайтесь запомнить как вы действовали в случае успеха, возможно в будующем вам это пригодится, и как можно быстрее проскочите этот участок. Затем прыгайте направо к фонарному столбу (пункту отгрузки) и продвигайтесь налево как обычно, а когда встретите доктора, атакуйте его несколько раз, если получится. Лучше всего, конечно, это сделать, управляя Тейлсом, он способен нанести доктору буквально разящие атаки, и тогда последующая битва станет заметно проще.

Босс — Доктор Роботник Flying Drill Machine.

Если вы ранее провели несколько точных атак, то проблем особых возникнуть не должно, Тейлс должен выручить вас, но конечно, если вы играете в режиме двух игроков, поскольку когда Тейлсом управляет компьютер, силенок у него мало, он быстро устает и падает на землю. Постарайтесь атаковать босса, когда он окажется справа, а затем, когда он появится слева, атакуйте еще раз и т.д. Продолжайте действовать в этом же ключе, а следовательно, выполняя атаки вправо, влево, вниз, вверх и, конечно же, увернитесь от его чудовищной буровой машины, как только она появится. Старайтесь не получить повреждений, в противном случае, потеряете кольца, вряд ли сумеете схватить хотя бы одно и тогда окажетесь страшно уязвимым.

Одержав победу, разбейте летающую дьявольскую капсулу и освободите своих друзей.

— Carnival Night Zone.

Акт 1.

Обстановка действительно напоминает карнавал. Если бы не было смертельно опасных шипов и роботов. Кроме того, здесь есть здоровенные "баллоны", на которые можно запрыгнуть. При этом подлетите вверх достаточно высоко и сможете добраться до, казалось бы, недоступных мест. Эта часть игры довольно простая, и больших проблем возникнуть не должно. Когда доберетесь до конца, приготовьтесь к схватке.

Мини босс — Spinning Spike.

Очень легкая схватка, если, конечно, знаете что делать. Постарайтесь атаковать главную часть этой машины, а не вращающийся шип, и тогда эта машина сама себе нанесет повреждения. Проведите пять успешных атак, враг будет уничтожен, затем все "кирпичи" свалятся вниз, и если не справитесь с боссом вовремя, то вращайющийся шип уничтожит карпичный пол, Соник провалится вниз и погибнет.

Акт 2.

По завершении первого акта отправляйтесь направо и встретите обычных врагов, но кое-что может оказаться неожиданным. Где-то в середине этого акта появится Наклес со своей обычной ухмылкой, нажмет кнопку, и начнется подъем воды. Это значит, что придется действовать в воде. Прежде, чем войти в воду, используйте вращающийся предмет и запрыгните на карниз справа. Найдете там пузырьковый щит bubble-shield или можете востпользоваться Тейлсом, чтобы он доставил Соника наверх. Когда получите этот щит, жизнь станет заметно легче.

Ни в коем случае не наступайте на шипы и учтите, что ваши действия будут заметно медленнее, когда вы находитесь в воде. Кроме того, не забывайте про электрическиз роботов.

В конце концов, вода начнет опускаться, и Соник может успешно закончить свое путешествие. Посетив несколько мест, увидите серую кнопку, которую нужно нажать, а затем, вращаясь влево, проскочить под острыми шипами.

Оставшаяся часть уровня довольно простая, нужно быть только осторожным, когда встретите скачущий шар. Он носится со страшной скоростью, и у вас могут возникнуть проблемы. Так что когда запрыгнете на красный прыгающий шар, нажимайте кнопку **UP**, когда он подпрыгивает вверх, и кнопку **DOWN**, когда он спускается вниз. Затем, когда появится возможность, спрыгните с него, а дальше, вздохнув с облегчением, мчитесь как можно быстрее, поскольку времени очень мало. Приготовьтесь к схватке с доктором Роботником.

Босс — Доктор Роботник Electric Ball Machine.

Как только доктор Роботник сбросит свой здоровенный зеленый шар, увернитесь от него, и тут же босс спустится на своем новом изобретении. В этот момент его нужно атаковать, а когда Роботник “включит” электричество, Соник может оказаться в западне. Надо быть очень внимательным. Правда, можно попытаться атаковать его, когда он использует электиричество. Проведите восемь точных атак, и машина будет уничтожена. Затем запрыгните на очередную капсулу, освободите своих друзей, перебегите направо и увидите пушку. Запрыгните в нее, Соник вылетит из ствола в правый верхний угол и таким образом попадет на следующую стадию.

— Icecap Zone.

Акт 1.

После тяжелой работы можно передохнуть и насладиться великолепный пейзажем, тем более, что Сонику предстоит замечательная прогулка на сноуборде. К сожалению, Соник автоматически врежется в стенку, повалит густой снег и накроет его с головой. Не унывайте, атакуйте во вращении три ледяных блока, расколотите их и сможете продолжить путеществие. Графика просто потрясающая, но уровень совсем непростой, тем более, что все здесь покрыто льдом. В частности, серые кнопки и даже ящики с предметами, так что нужно вначале разбить лед, а затем уже открыть ящик и взять нужный предмет или нажать кнопку.

Когда доберетесь до места с покрытой льдом серой кнопкой, не запрыгивайте на нее пока, а перескочите через нее, пройдите направо, возьмите кольцо и, когда Соник соскользнет вниз по склону, прыгните влево, чтобы приземлиться на ледяной платформе. Она доставит Соника в нужное место, по пути разрушит все препятствия и преграды.

На следующем участке Соник должен действовать очень быстро, чтобы набрать максимальную скорсоть и суметь сдвинуть вверх серию платформ, и когда они начнут подниматься наверх, запрыгните на ближайшую платформу, иначе свалитесь вниз. Кроме того, обязательно используйте желтые бамперы, это серьезное подспорье. Далее вам снова придется толкать еще одну платформу возле

фонарного столба, а когда она двинется, запрыгнуть на нее, и дальше все очень просто. Передохните и приготовьтесь к схватке с мини боссом.

Мини босс — Icve Shield.

Этот робот покрыт ледяными щитами, так что с ним нужно быть очень осторожным, поскольку когда атакуете, сами можете получить повреждения от этих ледяных щитов. Легче всего использовать Тейлса, чтобы атаковать робота, а Соник должен уворачиваться от его атак. Нанесите пять точных ударов, и роботу конец.

Акт 2.

Действуйте как обычно, поскольку этот участок моло отличается от акта 1, но когда увидите ящик с предметами доктора Роботника (Robotnik item box), ни в коем случае не пытайтесь его открыть, продвигайтесь по уровню и приготовьтесь к бою.

Босс — Доктор Роботник Freezing Ice.

С этим яйцеобразным врагом справиться довольно трудно. Он в атаке использует “ледяное дыхание”, и как только он выдвинет свое оружие, запрыгните на него, если хотите, но есть риск, что и сами окажетесь замороженным. Если получите повреждения, постарайтесь поймать хотя бы одно кольцо, иначе неминуемо погибнете. Нанесите восемь ударов и скажите ему “прощай”.

— Launch Base Zone.

Акт 1.

Эта зона довольно сложная, поскольку вам предстоит собрать все кольца, и нельзя упустить ни одной возможности. В самом начале не проскочите над световой сиреной (light siren), иначе она сработает, и тут же появятся птицы-роботы и бросятся в атаку на Соника. Здесь, кстати, встретите много новых врагов. каких еще ни разу не видели. Затем запрыгните в лифт, постарайтесь увернуться от ловушек и острых шипов, а на некоторых участках уровня вам предстоит запрыгнуть на круглую вращающуюся платформу, чтобы она пришла в движение и доставила Соника наверх. Кстати, обратите внимание на красный ящик, который можно уничтожить и пробить себе дорогу. Ближе к концу уровня появится в очередной раз Наклес и швырнет бомбу. Необходимо быстро подпрыгнуть, чтобы увернуться от взрыва, и бегите вперед, пока не встретите доктора Роботника. Следуйте за ним, догнать его не удастся, поскольку он оставит вместо себя мини-босса, с которым необходимо сразиться.

Мини-босс Rotating Spike.

Соперник несложный, присмотритесь к его действиям и запросто одержите победу. Атакуйте в те места, где нет шипов, проведите пять ударов, и Соник одержит победу.

Акт 2.

Мало чем отличается от первого, правда, врагов здесь заметно больше, и ни в коем случае не пытайтесь даже прикоснуться к ящику доктора Роботника. Кроме того, необходимо разбить красный ящик, стоящий на пути, преодолеть водную преграду. Постарайтесь увернуться от лазерных ловушек и, в конце концов, увидите доктора Роботника, который появится на своей новой боевой машине.

Boss — Dr. Robotnik`s Bowling Ball Machine.

Любая битва будет легче, если знаете как действовать. Можно прыгать, что-

бы уворачиваться от шаров, которыми атакует босс; а затем встать на карниз и оттуда атаковать его, но это сложный путь. Куда проще использовать Тейлса, чтобы пролететь прямо на то место, где находится доктор Роботник, а затем атаковать его ровно семь раз, и машина будет уничтожена. После этого Соник запрыгнет в очередную машину доктора Роботника (egg-o-Matic) и поплывет через океан. Появится Наклес и остановит Соника, сам при этом будет стоять на красной платформе. Когда платформа разрушится, Наклес упадет вниз, а Соник продолжит свое плавание и, в конце концов, доберется до плавучей базы доктора Роботника.

Boss — Dr.Robotnik`s Laser Machine.

Атакуйте в верхнюю часть этой машины, уворачивайтесь от здоровенного шара, который вращается вкруг машины, а заодно и от лазерных лучей. Атакуйте босса несколько раз, а затем быстренько ныряйте вниз. Снова продолжите атаки уже в центральную часть корпуса, уничтожьте вначале первую часть, затем вторую и, наконец, машину Egg-o-Matic. Всего понадобится восемь атак. Расслабляться рано, самое главное еще впереди.

Boss — Dr.Robotnik`s Robot.

Чтобы уничтожить этого яйцеобразного монстра, понадобится семь ударов, но если действовать без понятия, то практически это невозможно. Как только робот спустится вниз два раза, атакуйте его сбоку, но при этом нужно занять очень точную позицию. Если окажетесь чуть выше или чуть ниже, то он сумеет поразить вам своим верхним шипом или же сцапает своими лапами. Именно поэтому у вас должно быть, по крайней мере, одно кольцо. Время от времени босс будет спускаться очень низко или, наоборот, подниматься очень высоко, а вы должны все равно атаковать его с соответствующей высоты. Когда завершится первая часть схватки, он начнет "плавать" вокруг, а затем падать вниз, и вы должны успеть увернуться. Прыгайте через шипы, чтобы увернуться от атак робота. В какой-то момент он неожиданно осатновится и отпрыгнет назад. Если будете стоять лицом к нему, приготовьтесь выполнить прыжок и атаковать его точно в центр, но при этом необходимо увернуться как от шипов, так и от рук. Всего нужно провести восемь атак, и тогда карьера доктора Роботника будет завершена. Хотя, вероятнее всего, временно. Посмотрите симпатичную концовку. Не будем вам ее описывать, чтобы не портить впечатления. Примите наши поздравления, вы успешно завершили игру и спасли многочисленных очаровательных животных. Ведь это же были ваши друзья!

TINY TOONS: BUSTER'S HIDDEN TREASURE



Бастер нашел карту, на которой обозначено, где находятся сокровища и отправляется на поиски, но доктор Montana Max также мечтает добыть эти сокровища и, следовательно, хочет отнять карту. Тем более, что Бастер, конечно, отказался ему ее отдать. Поэтому он нанял доктора Gene Splicer, чтобы тот похитил и взял под контроль всех друзей Бастера, в том числе и его подружку. Теперь Бастеру предстоит отыскать сокровище до того, как это сумеет сделать Монтана, и, конечно же, освободить своих друзей из лап омерзительного доктора.

Мир 1. The Forest (лес).

Раунд 1, мир 1.

Вступительный уровень совсем неплох. Вам предстоит побегать, собирая морковки, а также добыть невидимость (такой светящийся ромбик). Если его не пропустите, проследуйте за зеленым парнем прямо в портал и покинете этот уровень.

Раунд 2. Мир 1.

Подбегите к самому краю, но ни в коем случае не прыгайте, иначе будете раздавлены. Выберите подходящий момент, запрыгните на крысу, с нее приземлитесь на подкидные пружины, взлетите с них вверх, сцапайте несколько висящих в водухе морковок и прыгайте дальше, пока не обнаружите сердце. Перескочите по еще двум платформам, отыщите невидимость, продолжайте дальше собирать морковки и сбейте подряд трех крыс, чтобы покинуть уровень.

Раунд 3. Мир 1.

Теперь кругом лава. Толкните рычаг слева, чтобы на большой скорости забраться на холм, а затем отправляйтесь под землю. Хотя можно этого и не делать, но на земле вас поджидает больше опасностей, да и движетесь вы здесь медленнее. Когда увидите перед собой платформы, прыгайте по ним, доберитесь до сердца, толкните еще один рычаг, чтобы подняться наверх, и найдете "птицу". Прыгайте на очередную пружину, и уровень закончен.

Раунд 4. Мир 1.

Здесь вы встретите сумасшедшего ученого, который управляет на расстоянии Dizzy Devil. Понятно что нужно делать. Схватка достаточно увлекательная. Атакауйте ученого четыре или пять раз, и

когда маленький дистанционник у него взорвется, то тут же разлетится вздебезги и шлем Dizzy, и он будет свободен.

Раунд 5. Мир 1.

Прыгайте на медведей, собирайте морковки, уворачивайтесь от яблок, которыми швыряются в вас; прыгните, чтобы не попасть в лапы медведю. Перескакивайте с одного дерева на другое, затем разбейте вдребезги череп, далее перемахните через еще пару черепов и медведя, затем еще через пару медведей, действуйте быстро и расчетливо. На этом раунд завершен.

Раунд 6. Мир 1.

Прыгайте на трамплин, чтобы добраться до 30-ти морковок, далее найдете сердце, а затем еще 10 морковок. Соскользните вниз по шнуру, запрыгните на платформу, но спрыгните с нее раньше, чем напоритесь на шипы. Далее бегите по бревнам, уворачивайтесь от многочисленных врагов, добудьте сердце, если необходимо, а затем прыгайте по платформам, действуйте четко и быстро.

Раунд 7. Мир 1.

Собирайте морковки, уворачивайтесь от "челюстей", мчитесь по бревнам, разбейте парочку черепов, увернитесь от челюстей, запрыгните на трамплин, отыщите roadrunner`s spawn, затем возвразайтесь обратно, прыгните через реку, но если свалитесь в воду, то почти наверняка погибнете. Собирайте морковки, образующие слово TINY, и получите дополнительную жизнь; двигайтесь дальше, постарайтесь не напороться на шипы.

Раунд 8. Мир 1.

Не прыгайте вверх, потому, что попадете в тупик. Но если прыгнете достаточно далеко, то сможете добыть сразу четыре сердца, а не три. Спускайтесь вниз на трех лифтах, а затем поднимайтесь наверх, и когда запрыгните на вершину дерева, ни в коем случае не свалитесь, иначе все закончено. Продвигайтесь в направлении, указанном стрелкой; запрыгните на стену, а затем спускайтесь по бревнам на выход.

Раунд 9. Мир 1.

На этот раз сумасшедший ученый захватил Calamity и управляет им. Как это могло случиться непонятно, ведь Calamity такой умный. Но друга надо спасать, так что прыгайте на разные плиты, выбирая удобную позицию для атаки; молотите ученого и уворачивайтесь от его бомб. Судя по всему, Calamity Coyote находится словно под гипнозом. Разбираться с ним некогда, отправляйтесь в следующий мир.

World 2. The Mountains (горы).

Раунд 1. Мир 2.

Доберитесь до колокола и заработаете дополнительное сердце. После того, как расправитесь с тремя врагами, бегите подальше от острых шипов и, когда увидите здоровенный булыжник, сверните направо, отыщите мышь и морковки, спрыгните вниз, затем как можно быстрее перескочите через катящийся навстречу булыжник. Если хотите, то можете добыть невидимость, и это очень полезно, поскольку впереди вам предстоит несколько встреч с врагами. Расправьтесь с ними, прыгайте по маленьким платформам, отыщите mouse bubble, опуститесь на корточки и пробирайтесь дальше. Действуйте быстро и осторожно, чтобы не попасть под падающие сталактиты.

Раунд 2. Мир 2.

Пробирайтесь мимо сталактитов, но не забывайте про сталагмиты (сталакти-

ты, это такие известковые сосульки, свисающие с потолка, а сталагмиты, наоборот, торчащие из земли). Продвигайтесь мимо вращающихся пластин, увернитесь от нескольких врагов подряд. Не забывайте, что в реке быстрое течение, а забравшись на скалу, уворачивайтесь от летучих мышей, постарайтесь не оказаться раздавленным, спрыгивайте с платформ, а затем сверните налево, отыщите радужный круг. Дотроньтесь до него и сможете попасть на премиальный уровень Wackyland. Здесь, кстати, и добудете дополнительную жизнь. Затем отправляйтесь налево к колоколу и дальше снова продвигайтесь налево. Ни в коем случае не спрыгивайте вниз, если нет желания повторить этот уровень. Переберитесь еще через две платформы, разберитесь с крысами, и раунд закончен.

Раунд 3. Мир 2.

Плывите по пути, собирая морковки, а затем продвигайтесь направо, нырните, чтобы добыть дополнительную жизнь; проплывите мимо двух шипастых шаров и, спускаясь вниз, прижимайтесь поближе к стене и дальше плывите очень аккуратно мимо двух шипастых шаров и опасных рыб.

Раунд 4. Мир 2.

Наш замечательный ученый на аэроплане загипнотизировал Plucky Duck и вооружен здоровенным молотком. Прыгайте на него, когда он пытается пикировать вниз, но учтите, что молотком он будет сбивать сталактиты, от которых нужно уворачиваться. В конце концов, аэроплан будет разрушен, а Plucky своевременно предупредит вас о лавовой пещере.

Раунд 5. Мир 2.

Действуйте как на любом другом уровне, но ни в коем случае не дотрагивайтесь до "огненных" парней (flame guys), иначе получите серьзные ожоги. А когда проберетесь мимо них и минуете жабу, то обнаружите колокольчик. Прыгните через лавовые шары, а затем отправляйтесь вверх мимо двух шипастых шаров. Будьте осторожны, впереди булыжник со сталактитами. На роллерах опускайтесь на корточки, так будет безопаснее. Поднимитесь наверх на лавовой платформе, поднимитесь вверх и покиньте этот огненный уровень.

Раунд 6. Мир 2.

Разберитесь с жабами, вам предстоит обогнать их, взбираясь наверх. Один неверный прыжок может все разрушить, и когда окажетесь наверху, то автоматически уровень будет завершен.

Раунд 7. Мир 2.

Несчастный Plucky Duck снова оказался в лапах ученого, который контролирует его. У несчастного Duck сильный шизофренический приступ. Он считает себя токсичным мстителем (Toxiv Revenger), а вам нужно будет как следует еще раз отмолотить замечательного доктора, нанеся ему 5-6 точных ударов. В конце концов, он рухнет прямо в лаву, в процессе потеряв несколько зубов. А Plucky, к сожалению, все еще будет оставаться в этом шизофреническом состоянии. Так что, похоже, ваши усилия будут напрасны.

World III. The Ocean.

Раунд 1. Мир 3.

Итак, вам снова предстоит действовать в воде. Ощущение наверное приятное после стадии с раскаленной лавой. Возле пруда, из которого выпрыгивают лягушки, отправляйтесь налево, отыщите колокол, но дальше вам придется встретить в прудах крокодила, опасных рыб,

лягушек и коварных крабов. Итак, возьмите колокольчик и спускайтесь вниз, колотя врагов напрааво и налево. Сверните вправо, отыщите дополнительную жизнь, затем прыгайте влево, постарайтесь не нарываться на шипы, спускайтесь вниз. Кстати, здесь можете разобраться с акулами, но лучше как можно быстрее проскочить мимо них.

Раунд 2. Мир 3.

Когда минуете острые шипы, опуститесь на корточки и продвигайтесь направо, сразитесь с тремя рыцарями, добудьте колокольчик или прыгните вверх, где придется сразиться с тремя рыцарями. После того, как рыцарь метнет в вас свой бумеранг, разделайтесь с ним и продвигайтесь дальше направо вверх после того, как минуете платформу с лягушками. Толкните бочку, подставьте ее в нужное место, а затем, используя ее как ступеньку, сможете подняться наверх. Разобравшись с тремя лягушками, спускайтесь вниз, отыщите сердце, спрыгните вниз, прыгайте через различные ловушки, разбирайтесь с врагами, а затем пройдите в дверь и найдете здесь сокровище. Однако Montana Max совсем не хочет, чтобы оно досталась вам, а потому придется сразиться с его верным спрутом (Octopus). Постарайтесь приземлиться прямо ему на голову, которую прикрывает шлем. Проведите 4-5 точных атак и одержите победу, но, судя по всему, ваши друзья все-таки похищены, и их придется обменять на сокровище.

Раунд 3. Мир 3.

Плывите направо, уворачивайтесь от атакующих акул, выбирайтесь из воды, пройдите в тупик, а затем спрыгните вниз у выходу.

Мир IV. The Himalayas.

Раунд 1. Мир 4.

Теперь вы в Гималаях. Безусловно встретите снежных людей, разберитесь с врагами, разделайтесь с разгневанными sledder, а затем встретите пса, атакующего вас пушечными ядрами. Уничтожайте врагов, пока наконец не поднимитесь до самых облаков. Учтите, что в Гималаях очень опасно. Каждый неверный шаг, неточный прыжок, и безусловно разобьетесь вдребезги, напоровшись на острые шипы внизу. Продалжайте собирать морковки и пробирайтесь к выходу.

Раунд 2. Мир 4.

Со старта бегите вперед, уничтожая снежных людей и мощных псов. Взбегите вверх на холм, а дальше поднимайтесь на платформах, это, пожалуй, самый легкий маршрут. Когда подниметесь наверх, увидите довольно странную машину. Прыгните на трамплин и взлетите прямо к звездам. Но только рот не разевайте, звездочки-то надо собрать. Проскочите мимо еще одного разгневанного слайдера и снежного человека, бегите вниз по холму и на выход.

Раунд 3. Мир 4.

С ледовой колонны прыгните на ледяную платформу, а с нее на другую колонну. Прыгать достаточно увлекательно, но не забывайте, что внизу шипы, и если промахнетесь, то тут же отправитесь на выход, не дожидаясь окончания уровня. Поднимаясь наверх, расправьтесь с тремя снежными людьми и могучим псом, прыгайте на трамплин и добудете дополнительную жизнь в верхней части ледяных блоков. Но не стоит вниз с холма мчаться на слишком высокой скорости. Будьте осторожны, нужно будет пере-

прыгнуть через острые шипы и проскользнуть мимо снежных людей и псов.

Раунд 4. Мир 4.

Ваш замечательный доктор сумел захватить поросенка Hamton, а значит вам нужно освободить его так же, как и других своих товарищей. Уворачивайтесь от сброшенных бомб и мощного пылесоса, прыжком атакуйте ученого и, как только поросенок Hamton начнет двигаться, тут же двигайтесь и сами. Когда проведете пять успешных атак, одержите победу.

World 5. The Factory.

Раунд 1. Мир 5.

Уворачивайтесь от самолетов, которые сбрасывают бомбы; уничтожьте роботов на лестнице и дальше нужно действовать точно, поскольку вам нужно будет подниматься по лестнице с острыми шипами. Сбегая вниз с холмов, не забывайте собирать морковки, постарайтесь не вляпаться в электричество, продвигайтесь вниз и, в конце концов, встретите зеленого парня.

Раунд 2. Мир 5.

Место довольно неприятное. Подпрыгните вверх, остерегайтесь гигантского молота, прыгайте по всем аэропланам, роботам и прочим "неприятностям". Увернитесь от электричества, бегите до конца направо, отыщите сердце, а затем прокатитесь на вогонетке, прыгайте на самолет и завершите уровень.

Раунд 3. Мир 5.

Дождитесь, когда шипы опустятся, и бегите до конца, где найдете дополнительную жизнь. Подойдите к следующей "кибитке", затем поднимитесь наверх, пройдите налево прямо в тупик, затем досчитайте до трех и поднимайтесь вверх. Реально вы находитесь в лабиринте. Проползите сквозь большую трещину, прыгните вправо и пройдите в дверь с надписью "IN". Далее прыгайте по платформам, увоарчиваясь от электричества, после чего нужно перескочить с движущихся платформ на вращающиеся "шестерни". Только так можно добыть Сердце.

Пыгайте на катящиеся шары для боулинга, а затем на платформу и оттуда в дверь с надписью "IN". Затем снова запрыгните на такой же шар для боулинга, включите машину ("ON"), чтобы задействовать эскалаторы; прыгайте через них, а когда доберетесь до второго ряда шин, спрыгните вниз и включите еще одну машину "ON". Затем возвращайтесь обратно, отыщите колокол и прыжком покиньте этот уровень.

Раунд 4. Мир 5.

Очаровательная Elmira, судя по всему, просто обожает вас и мечтает раздавить в своих объятиях. Делает это она очень быстро, потому что надо как-то притормозить. Как только Elmira приблизится к вам, перескочите через нее, она тут же развернется и помчится в эту сторону, а вы удирайте, но ни в коем случае не мчитесь сломя голову, иначе врежетесь в стену и окажетесь в ее объятиях. В общем, сбивайте ее с толку, в случае опасности перепрыгивайте через нее, чтобы она снова бросилась в другом направлении. После того, как обгоните ее, встретите огромного робота. Это очередное создание Montana. Прыгайте, толкаясь от стены, и атакуйте робота после того, как он проведет 3-4 лазерных атаки. 4-5 точных атак будет достаточно, чтобы сбить с него шлем, а еще 3-4, чтобы уничтожить. Примите наши поздравления! Это был конец игры.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

СЕКРЕТНАЯ ЗОНА

СТРАТЕГИЯ

БОЛЬШАЯ ИГРА

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В МИРЕ ИГР

МАГИСТР 16

>Обучающий 16-битный компьютер

>Полная совместимость с "Сега" 16-бит

>Можно подключить компьютерные клавиатуру, мышку, дисковод, принтер

>Лёгкие в освоении обучающие программы

>Встроенный электронный диск для сохранения текстов и рисунков в формате IBM PC

>Возможности персонального компьютера при цене игровой приставки

magistr16@NEWGAME.ru | e-mail
www.NEWGAME.ru | web